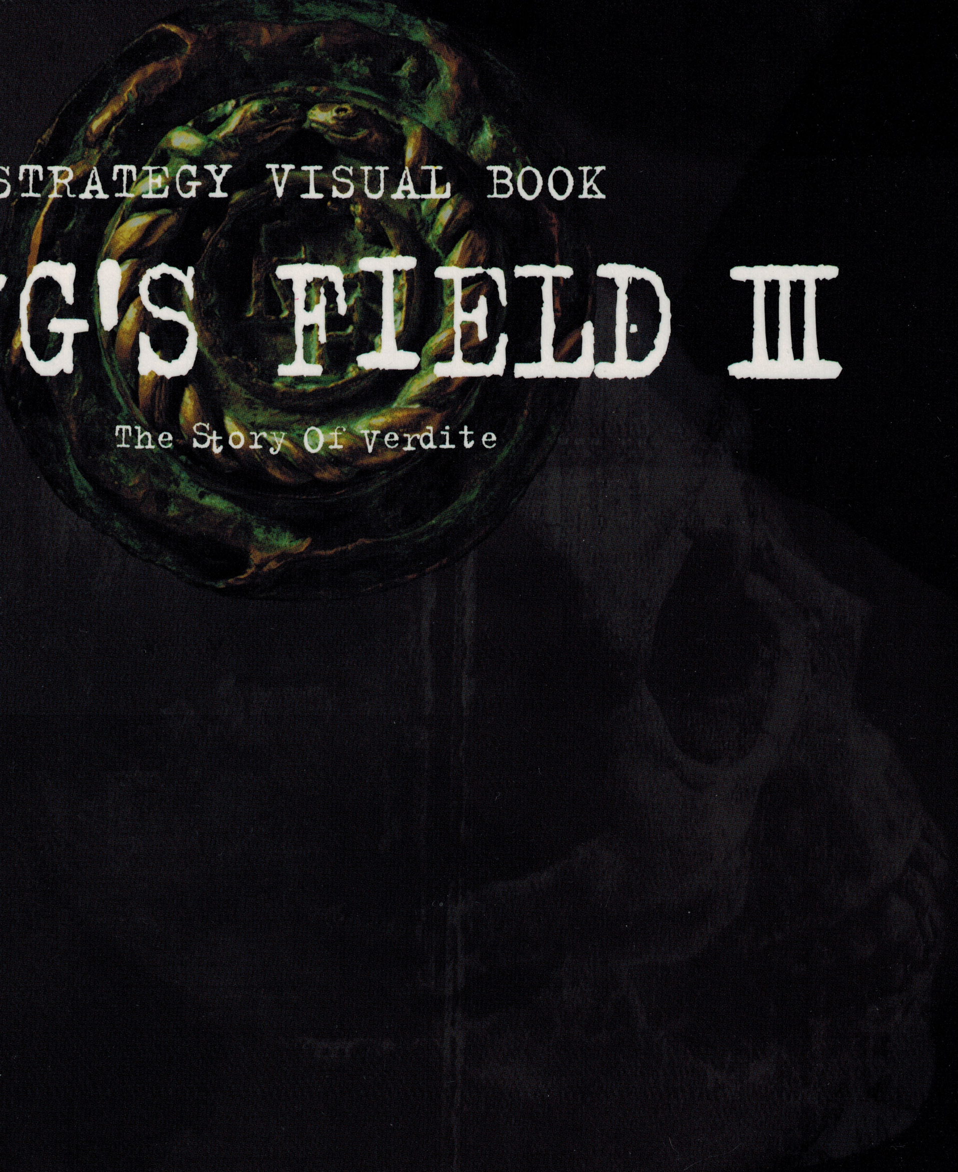
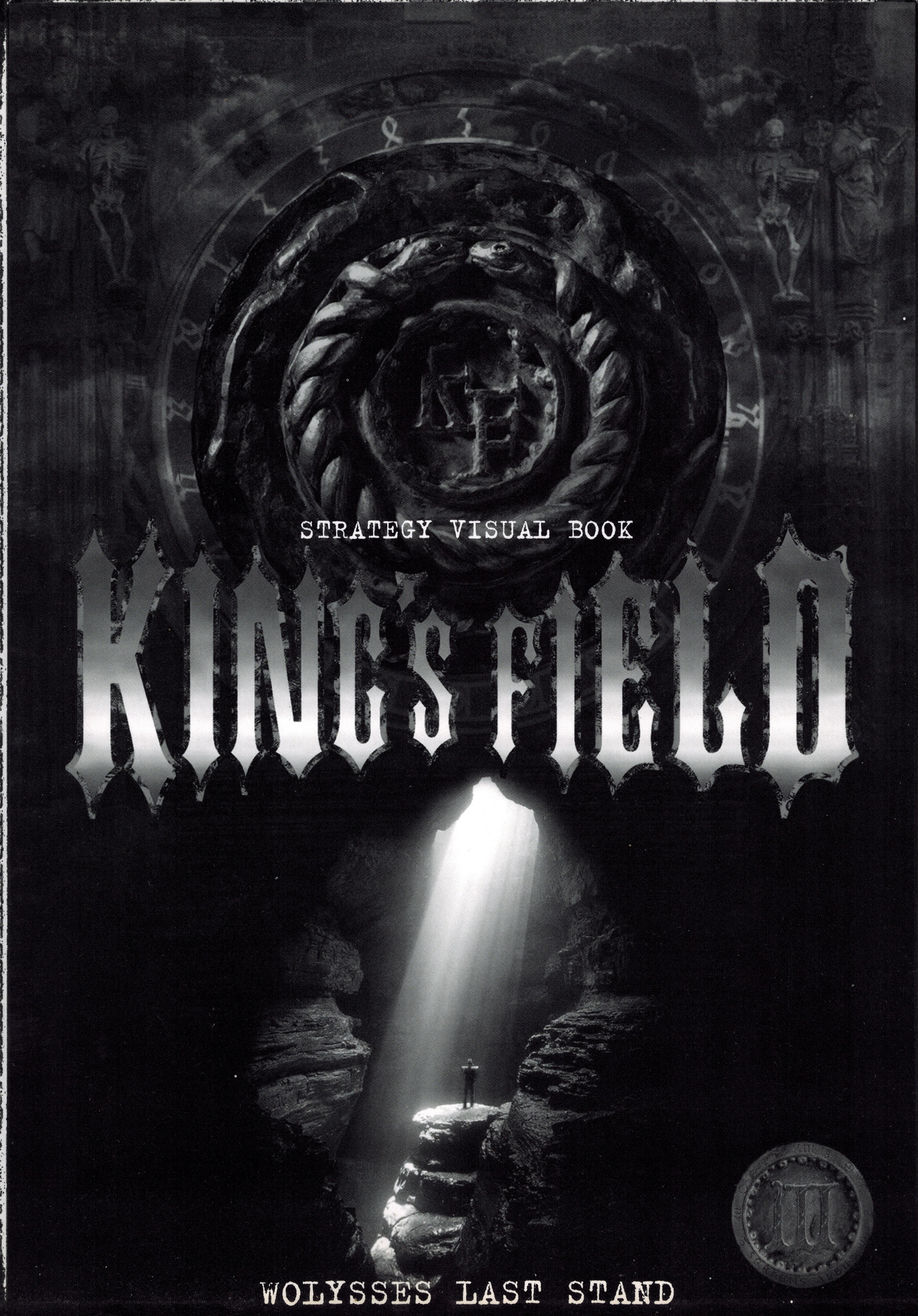
1996年(平成8年)8月20日発行 第6巻第25号通巻第182号
Sony Magazines Deluxe

STRATEGY VISUAL BOOK

KING'S FIELD III

The Story Of Verdite





STRATEGY VISUAL BOOK

KING'S FIELD

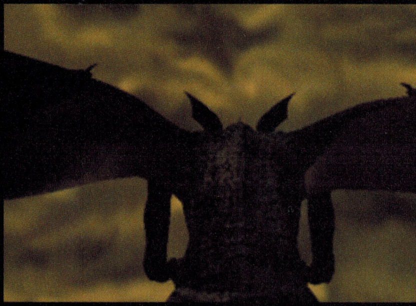
WOLYSSES LAST STAND


STRATEGY VISUAL BOOK
THE BLACK ALBUM
KING'S FIELD
WOLYSSES LAST STAND

of the Verdyan Royal Guard, peered into a

garded as a friend. He could not believe that already years had passed.





Five years later from Sir Alef's Melanat W

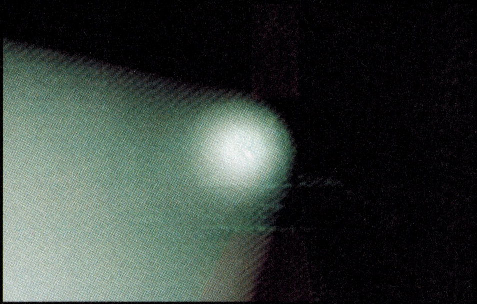
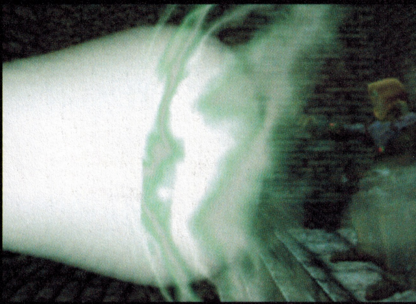


Sir Alef sealed off the Sa

by the sacrifice of himse

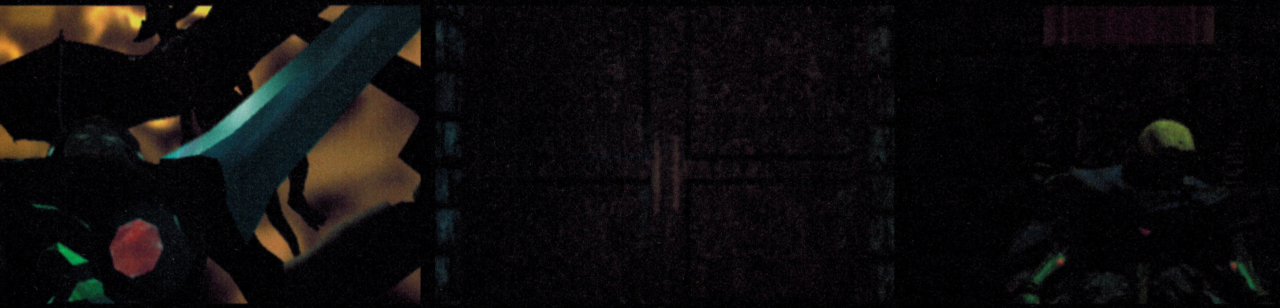
the son of the Saint King

embarks on a solitary journey to defeat the

some unkownst spirit then sealed into his own

...former leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sk...



the Saint King Jean was suddenly cracked.

King Jean within the castle of the Verdite

Ten years later, Lyle,

King's Field 3

n, having reached seventeen years of age,

ng and save the Kingdom……



...that time when King Jean was p...

...by some unknown spirit then sealed into his own castle by Aleph, wh...

King's Field 3 CONTENTS

Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkownst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed.



基本篇

introduction

Five years later from Sir Alef's Melanat War, the Saint King Jean was suddenly cracked. Sir Alef sealed off the Saint King Jean within the castle of the Verdite by the sacrifice of himself. Ten years later, Lyle, the son of the Saint King Jean, having reached seventeen years of age, embarks on a solitary journey to defeat the King and save the Kingdom……

EPITOME I

攻略概要

**背負わされた宿命に立ち向かい、誰もが行かぬ道を行く。
人々から英雄と呼ばれた者さえ成し得なかった偉業を
少年は果たすことができるのか。**

本作は、プレイステーション対応リアルタイムフルポリゴンRPG、『キングスフィールド』シリーズ第3作目である。

主人公ライルは、自らの父である狂える王を倒すべく、ヴァーダイトの地を旅する。

この作品の特徴的な点は、すべてのものがポリゴンで演算されており、自らその世界を歩き回っているかのようにプレイできるということ。見た目だけがそうなのではなく、現実世界のように半歩だけ後退したり、歩きながら方向を転換することも可能なのである。

そのためプレイヤーが主人公を操るというよりは、プレイヤーがその世界に没入しているような感覚を味わえるのだ。

RPGと言っても戦闘や調査はコマンド入力で行うわけではない。リアルタイムで魔物たちの激しい攻撃をかわし、剣をふりおろすというアクション寄りのゲームである。謎を解いている間も、敵は待ってはくれないのだ。つくりこまれたリアルタイムポリゴン・ビジュアルの視覚的な効果に加えて、この操作感がいっそう没入感を高めているのは言うまでもないだろう。

メイン画面表示

HP

ライルの残りの生命力を表す。敵の攻撃を受け、この数値が0になるとライルは死亡する。

MP

ライルの残りの精神力を表す。魔法を使うと減少し、0になると魔法が使用できなくなる。

MAGICゲージ

ライルの魔法を使う準備状態を表す。魔法を使えるのは、このゲージが最大のときだけ。

コンパス

ライルの向いている方角を、球体で表す。視線を縦に動かせば球も縦方向に回転する。

POWERゲージ

ライルが武器をふる力を表す。ゲージが最大のときに、武器はその最大の威力を発揮する。



ゲーム中、いちばん長い時間眺めることになるであろうメイン画面。ライルの視界に入った光景がそのまま写し出される。複雑な謎をとくのも、アイテムを探し出すのも、敵の隙をうかがい剣をふるのもこの画面で行なう。なお、HPなどのゲージ類やコンパスは、オプション機能で大きさを小さくしたり、消すことが可能である。

ステータス画面表示

アイテムを使う

所持しているアイテムを選択し、使用することができる。HPやMPの回復だけでなく、持っているだけでは効果のない鍵やイベントアイテムもここで使用する。

魔法を使う

MAGICゲージが最大値まで回復しており、使用する魔法の消費MP以上のMPを持っているとき、魔法を使うことができる。ステータス画面で使える魔法は、主に回復系／防御系である。

装備

冒険中手に入れた強力な武具も、このコマンドで装備しなければ無価値である。ちなみに、魔法の欄に装備できる魔法は攻撃魔法のみ。回復魔法はSTARTボタンへ割り振ろう。



みる

武具を装備しただけではその能力はわからない。「みる」を選択した後、「攻撃・防御」を選択し、数値の変化を確認しよう。「会話」は、それまでの会話内容を人物ごとにすべて読み直すことができる。

攻撃・防御



会話



しまう

頻繁には使わないが、重要なアイテムをここにしまっておくことができる。「アイテムを使う」たびに、目的のものがなかなか見つからず、いらいらする心配もない。

システム

画面の明るさなどの各種オプション類や、冒険のデータをロードする際、ゲームを終了するときなどに使う。後述するキーコンフィグもここに含まれている。





キーコンフィグ

初期設定のボタン配置に不満があれば、キーコンフィグを試してみよう。このゲームでは、○・×・△・□ボタンはACTION、方向キーとLRキーはMOVEに分類される。ACTIONならACTIONの中でのみコンフィグが可能であり、□ボタンを前進に割り当てるといったような斬新な配置は不可能だ。

数パターンの中から自分にあったものを選ぼう。



ATTACK	武器攻撃ができます。
MAGIC	魔法攻撃ができます。
STATUS	ステータス画面切り替え　コマンド取消ができます。
EVENT	開閉・会話・拾う等の動作　コマンド決定ができます。

FORWARD・BACK	前進・後退	MOVE・RIGHT	平行移動・右
TURN・LEFT	回転移動・左	MOVE	平行移動
TURN・RIGHT	回転移動・左	VIEW・UP	視点移動・上
TURN	回転移動	VIEW・DOWN	視点移動・下
MOVE・LEFT	平行移動・左		

INDEPENDENT ACT



**険しき荒野を行き、魔物たちのすむ地を横切り、
くじけそうになるこころを奮い起こし、
あてもなく歩を進める。アレフの加護のみを信じ……。**

攻略の拠点となる地形など

あてもなく旅するには、ヴァーダイトはいささか広すぎる。たとえ足を前に踏み出していようとも、事態はなんら進んでいない場合もあるだろう。

だが、拠点を定め、冷静に探索を行なうことによりおのずと道はひらけてくるもの。探索の拠点といっても、各MAPごとに拠点を設けるのではなく、そのMAPに最も近いイシリウスの泉（金色）を拠点とするのである。

まずはセーブポイントを探しにいこう。いったんセーブしたなら、「精霊の地図」を活用して未踏破の領域を探索すればいい。そして危なくなったら、イシリウスの泉（金）に戻る。このパターンを繰り返すといいだろう。

イシリウスの証（イシリウスの目・イシリウスの翼・イシリウスの冠）のどれかを持っていれば、金色の泉の使用は容易になる。地下迷宮の奥底で窮地に陥ったとき、これらの品々を使用することで一気に泉へ帰還することもできるし、移動の距離短縮にも便利だ。

ちなみに「竜王草の実」を所持していると、死亡してもクイストの地にある竜王草の木に飛ばされるだけで済む。すでに入手しているアイテムなどを取り直す必要がないというわけだ。

セーブポイント

一見、ただの水晶のように見えるが、実はセーブポイントである。場所は覚えよう。



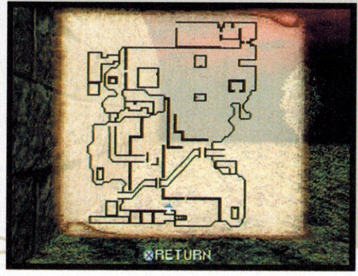
イシリウスの泉

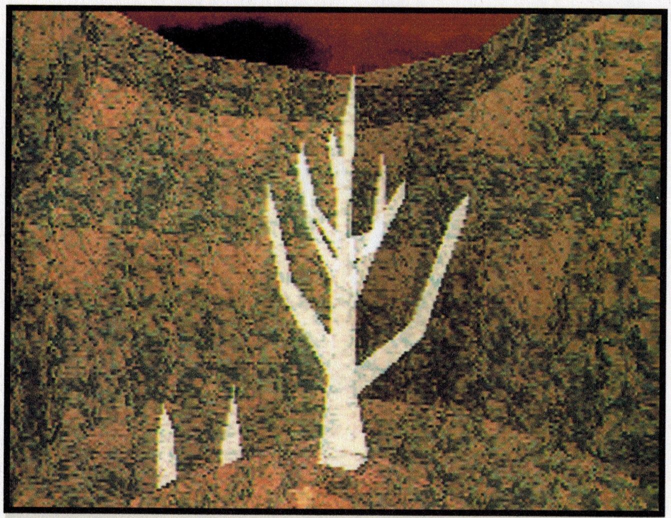
同じイシリウスの泉の水であっても、色によって効果が違う。金色はMPも回復できる。



精霊の地図

オーデがライルに授けてくれる地図。これがあると格段に探索は楽になるだろう。





竜王草の木

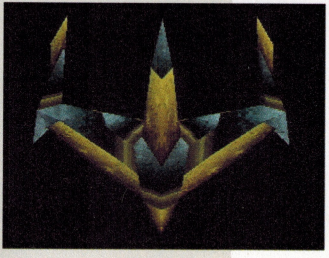
「竜王草の実」を持っていると、クイストにあるこの木で復活することができる。



イシリウスの証

実際には、3つ揃ったら「イシリウスの鍵」にしてしまうので、クイストとカズンが中盤までの拠点となるだろう。



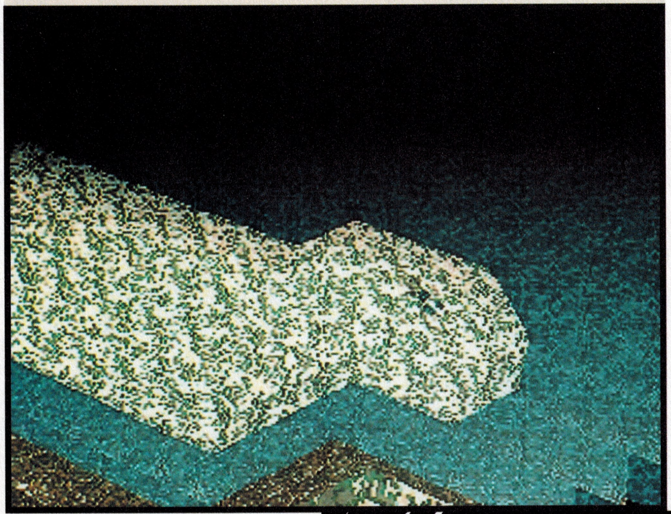


ION

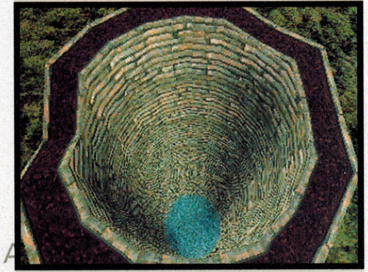
高所からの落下について

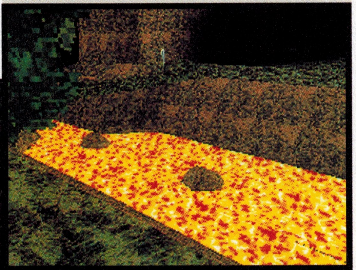
本作では前作のように、高所から落下して新たな迷宮を発見するということは少ない。
そのためか、落下のダメージも大きめに設定してある。落ちれば死ぬ、という条件を教育するための配慮だろう。ただ、段差を飛び降りること自体が減ったわけではない。その際は降下予定地点の様子を見ておこう。そこが水面だったり、溶岩だった場合は即死するので、足場は慎重に確認しなければならない。

断崖
もとは穏やかな海岸だったここ「氷の平原」も、その姿を切り立った崖に変えて久しい。



水面・溶岩
どんなにライルにHPが残っていようと、このふたつに落下すれば死が待っている。



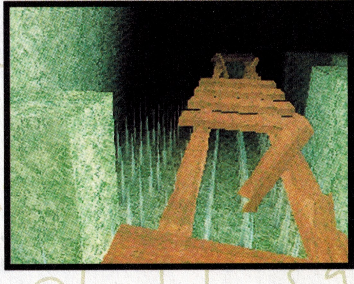


r A… aint King Jean within the castle of the Verdite by the s crifice

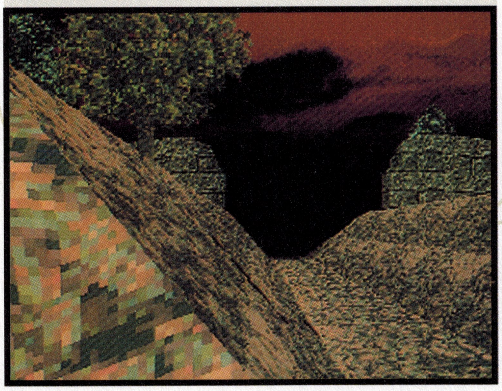
ダッシュ

ＥＶＥＮＴボタンを押したまま、前進／後退／平行移動を行なうと、素早く移動できる。
その代わり、移動速度が上がっている間は弓以外のすべての武器と魔法は使用できない。加えて防御力も激減してしまう。
集落や、すでに掃討を終えたたためにまばらにしか敵が出現しない場所などを移動するのに便利なダッシュだが、使い道はそれだけではない。通常移動では昇れない坂や、短い溝ならば飛び越すことができる。

溝
もちろん、宙に浮いていられるわけではないので、ちょっとした溝のみが通過可能。



急斜面
非常にゆっくりとではあるが、急な傾斜の坂をなんとか登りきることができる。

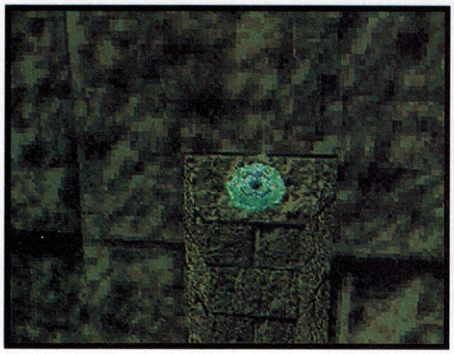


観察すべきポイント

鍵と鍵穴

要するに、見た目が勝負である。同じ様なシルエットを当てはめていけばよいのだ。





この世界に慣れぬうちは、文字通り暗闇の中を手探りで進むしかない。だが、数度の試練を乗り越えていくうちに、行く手を阻むものの類型が見えてくる瞬間がある。

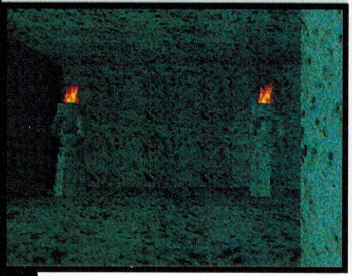
そうなればしめたもの。何かに行き詰まったとき、ある程度の見当をつけて行動することができるわけだ。これればかりは前作までの経験によるところが大きい。だが、定石を知るだけでも探索は比較的楽なものとなる。

例えば鍵と鍵穴の関係。これは視覚情報が重要なポイントとなる。鍵と、それに対応する鍵穴の形状は基本的に酷似している。例えば「ロドムの鍵」にしても、どこでこの鍵を使えばいいか明示はされていない。その代わり、鍵が入りそうな溝を持つ台座はすぐに見つけることができる。素直にそこで鍵を使用すれば、扉は開くのである。『キングスフィールド』の世界では、会話で明示される情報は数少なく、すべての謎は観察と思考と試行によって解き明かすことができる。人の話を聞き忘れたばかりに、進行が停滞してしまうことなどほとんどない。3Dの一人称視点というスタイルも、視覚情報の重要性を示しているではないか。

このページでは、観察すべき場所の例を写真で示している。ぜひ諸君らの冒険の助けにしてほしい。

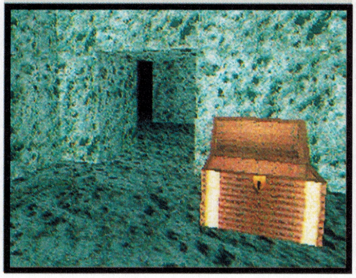
オブジェクト／オブジェクトの間

樽や棚などのオブジェクト自体に何かが隠されている場合もあれば、燭台の間に隠し扉が見つかる場合もある。



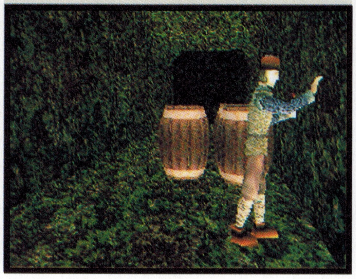
宝箱の横

宝箱の横に隠し扉があることも多い。宝箱の中身に気を取られているとみのがしてしまうことも多いので注意。



普通の壁

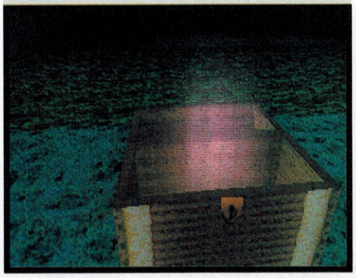
何の変哲もない場所に、唐突にものが隠されている場合がある。それが現実というもの。





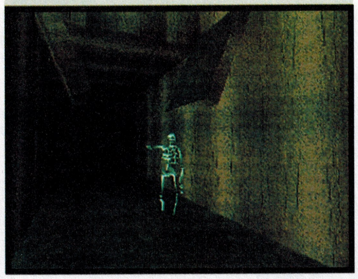
宝箱

宝箱から毒ガスがたちのぼる。この毒は即効性で、犠牲者の体力を即座に奪っていく。



仕掛け天井

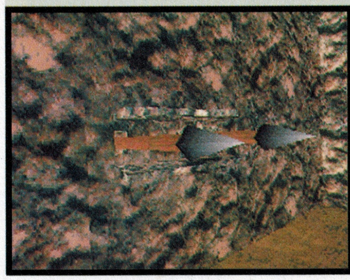
天井から突然スケルトンが降りてくる。通り過ぎた後ろで天井が開いていることも多い。



槍

そばを通る者を何らかの方法で察知し、そのものの無防備な脇腹を串刺しにする。





罠への対処



『キングスフィールド』シリーズに欠かせない要素のひとつに罠があげられる。これらの罠は敵味方問わず(そもそも、罠は敵味方を区別することなどできないものだ)、その効果範囲に入ってきたものをただ機械的に抹殺する。

その形状、動き、音のすべてがわれわれに吐き気を催すほどの恐怖を与え、地下迷宮を探索する緊張感をいっそうかき立ててくれる。

隠し扉を探して壁を調べるうちに、罠を引いてしまったときの衝撃。鉄球の合間をかいくぐる際、背筋にはしる冷たいもの。通路を歩く際、突如脇腹目掛けて突き出される槍の冷たさ。

これらの罠に対処する方法はひとつしかない。1度その脅威にさらされ、場所を覚えてしまうことである。

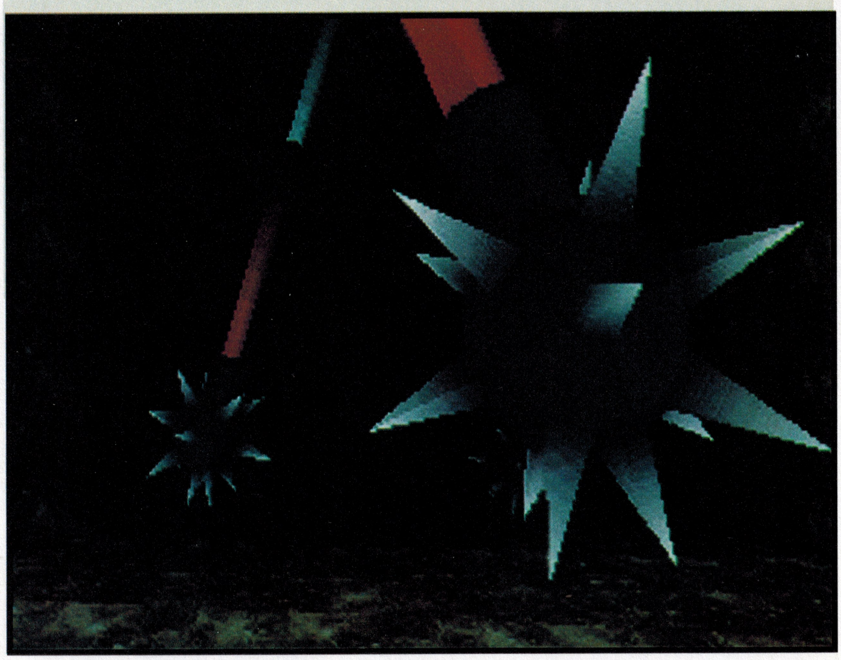
最後にひとつ。罠を回避する際、ダッシュが非常に役にたつ。反面、防御力は激減するので、罠に当たった場合の被害は相当のものになるであろう。

King's Field 3

led off the Saint King Jean within the castle of the Verdit

鉄球

鋭利な刺付きの鉄球が空を切る音が遠くから聞こえてくると、胸苦しい気分にさせられる。



近距離時の戦闘

剣を鞘から引き抜き、地を埋め尽くす怪物をなぎ倒し、地獄の責め苦もかくやといった魔力の渦へと身を投じる。

魔物を打ち倒すには？

REAPER
リーパー

触手を持ち、植物とも動物とも判別しがたい魔性の生きもの。人間を好んで襲うため、金貨や宝石が体内からみつかることもある。ひとところに留まり続け、近くを通りかかったものを触手で攻撃し、捕食する。





SALAMANDER
サラマンダー

その双腕から火弾を放つ射手。
"紅のツェデック"の手によりつくりだされた魔物である。移動能力は持たないが、間断なく生み出される火球は脅威。



SKELETON
スケルトン

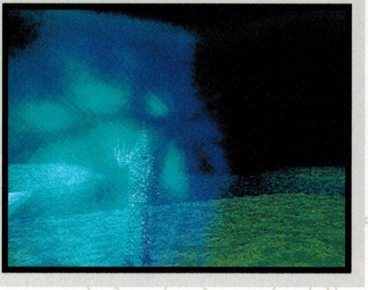
生前、戦士だった者の死体に、邪悪な呪法が施されるとこの魔物が誕生する。盾を構えている間はダメージを受けつけないので、いくら攻撃しても無駄だ。序盤の難敵と言えよう。



LOG STALKER
ログストーカー

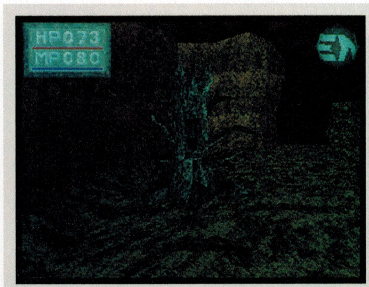
聖王の変異後、その瘴気にあてられ、朽木が歩きだし、人を襲うようになった。魔法を使えるほどの知能を持つうえに、その鋭い爪の一撃も強力である。





どういう戦法が導き出されるのか？

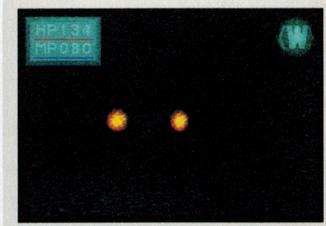
四種の"演武"を修得せよ





REAPER
リーパー

この敵は攻撃のスピードが速く、接近してから武器をふっていては先に相手の攻撃を受けてしまう。それを防ぐには、武器ボタンを押してから接近し始め、武器の動きの後半を敵に当てるような感覚で戦うとよい。敵に打撃を与えたら、再び間合いをとり直し、前述の方法を繰り返そう。





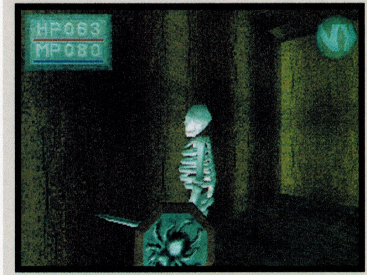


SALAMANDER
サラマンダー

サラマンダーは移動せず、魔法でこちらを攻撃してくる。相手の正面にいると魔法を受けてしまうので、つねに軸をずらし続けながら接近しなくてはならない。

そこで、ターンと前進と平行移動を組み合わせる。前進と左右どちらかのへのターンと、そのターンとは逆方向への平行移動を同時に行なうと、大きな円を描くような軌道で相手に接近することができる。常にこちらの位置が変化しているために、相手の発するファイアーボールがこちらに当たる確率は低くなる。





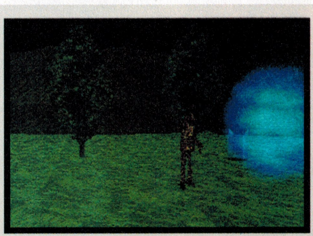
SKELETON
スケルトン

スケルトンの攻撃頻度は高く、こちらが1度攻撃するうちに相手は数回攻撃をかけてくる。戦闘に勝利するためには、相手の背後をとることが不可欠だ。その手順をこれから説明しよう。

移動とターンを組み合わせ、相手を視界に入れたまま相手を中心軸に円を描くような感覚で歩く。相手はこちらを向くためにその場で回転を始めるので、すかさず今歩いた軌道を逆にたどる。これで相手は背中をこちらにさらすはずだ。

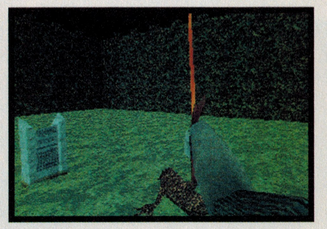
あとは斬るなり焼くなり好きにしてほしい。





LOGSTALKER
ログストーカー

この敵は遠距離にいるときは魔法で、近距離にいるときは鉤爪で攻撃してくる。まっすぐ突っ込んでいっては相手の魔法の餌食になってしまうため、接近するには工夫が必要だ。

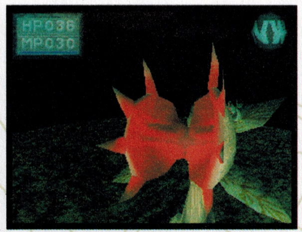


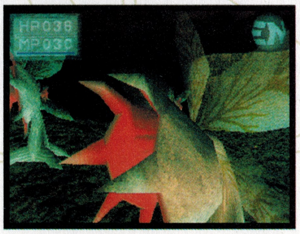
相手から魔法が発せられたら、平行移動を行なう。魔法が自分の横を通り過ぎたのを確認するまで、平行移動を続けよう。そして、魔法をかわすことができたら前進、かわせなかったとしてもHPを回復しつつ前進する。一度接近してしまえば、後はスケルトンと同じように戦える。

敵に打撃を与えた際に

本作では、ある程度大きなダメージを与えない限り、敵を怯ませることができなくなっている。

前作までのように、敵を弱い魔法で怯ませておき、そのすきに剣で攻撃を加えるといった戦法がとりづらくなったわけだ。その代わり、敵の速度は低く押さえられているので、容易に後ろへ回り込むことができる。









己の力を知る

重い武器を装備していると、POWERゲージがなかなか回復しなくなる。いくら強力な武器でも、次の攻撃まで間があいてしまうようでは、結局戦闘は長引いてしまい、こちらがダメージを受ける可能性が高くなる。体力が低いうちは、多少攻撃力が低くても軽い武器を使おう。

なお、武器を振りおろすスピードは各武器固有のものであり、体力は関係しない。どんなに体力が高くなろうと、振りの遅い武器は遅いままである。

SWORDSMANSHIP

遠距離時の戦闘

古より、優れた戦士は優れた魔導師でもあった。
魔王オルラディンもしばしば戦場におもむいたという

直進する魔法・剣技・弓矢

『キングスフィールド』の画面には、照準が存在しない。そのため、魔法や弓矢の狙いを定めることが困難である。とりあえず一発撃ち、それがどれくらい目標からずれたかを見て、狙いを微調整するといいだろう。ラージボウやエルクリスボウの使い方は特殊である。武器ボタンを押したままにすることで弓を引きしぼり(POWERゲージがたまり)、ボタンを放した瞬間に矢が飛ぶ。矢はスピードが速く、かつ連続して放つことができるので、動きの速い敵に有効である。

ウインドカッター

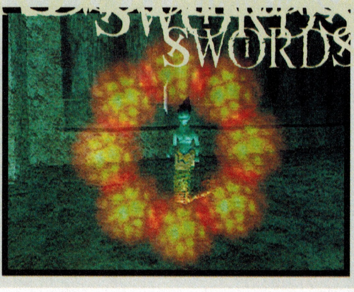
すべてを貫く風の刃が、目標めがけ高速で飛翔する。



アノリウムソード

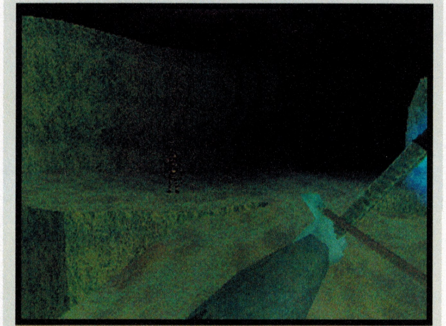
MOVE 1

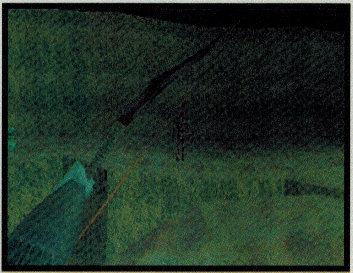
刀身から発する炎の輪は大きく、狙いを外すことは少ない。



ラージボウ

事前にPOWERゲージさえためておけば、走りながら投射することもできる。





敵を追尾する魔法・剣技

敵を追尾する魔法は、威力も高いことが多い。正確に敵を狙う必要がないので、ついつい使い過ぎてしまいがちだが、いざというときにMP不足で回復魔法を使えず、あえなく死んでしまうこともありえる。くれぐれもMP残量には気をつけてほしい。

誘導系の魔法をうまく使えば、物陰に隠れて相手の魔法をかわしつつ、こちらが攻撃を行なう瞬間だけ敵の前に姿を現すという、堅実な戦法をとることもできる。

フリーズ

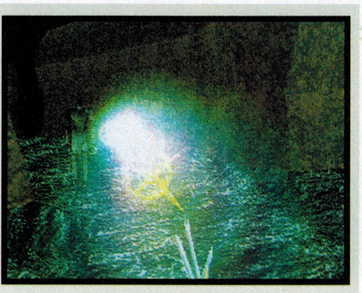
大気を泳ぐ氷の龍が目標を追い、冷たき氷の棺に閉じこめる。



トリプルファング

MOVE 2

3つの刃からそれぞれ、誘導弾が放たれ、目標を捉える。



爆炎が拡がる魔法・剣技

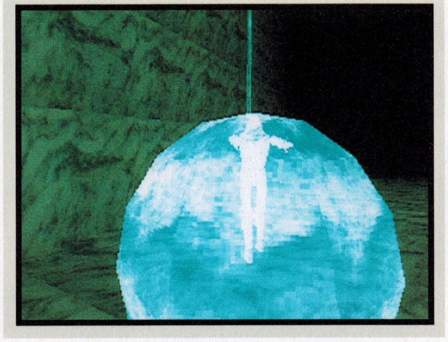
これら爆発系の攻撃は敵単体に使うのでなく、敵の集団に投げ込んでこそ、その真価を発揮する。カースが厄介な幽霊たちのど真ん中に魔法を放ち、一気に消滅させてもよいし、谷の向こうからこちらへ魔法を撃ち込もうとしている相手に先制攻撃を喰らわすのもいい。

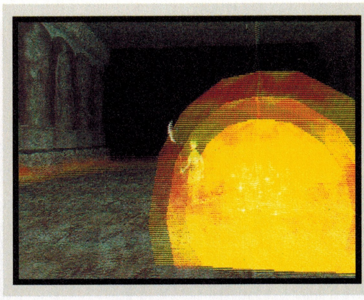
追尾系の魔法と同じく、照準は不正確でも構わないので、非常に使い勝手がよい。ただし、爆心地から離れるにしたがってその威力は弱まってゆくので、しっかりと狙うにこしたことはない。

ダークスレイヤー

MOVE 2

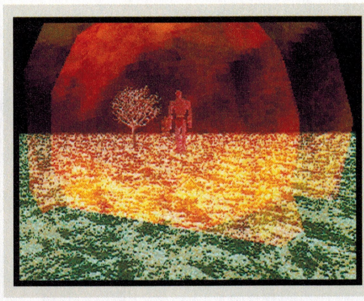
威力は大きいが、敵に当てないと爆発しないので使いにくい。





ライトニングボルト

天高く登った光球から、稲妻が落ち、衝撃波が周囲を破壊する。



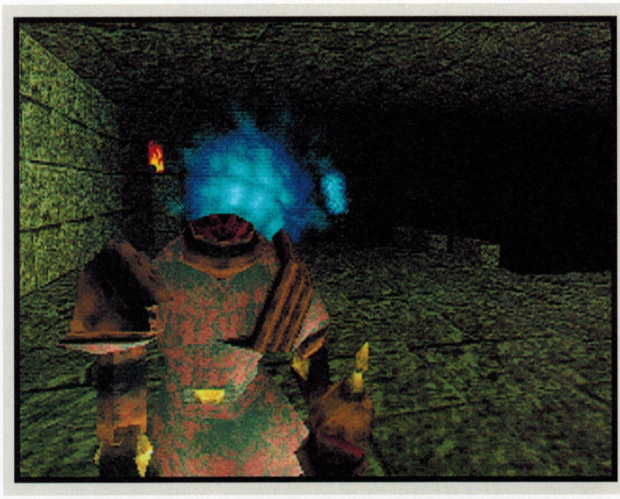
フレイム

はばたく火の鳥が、紅蓮の炎を敵に浴びせ、自らも破裂する。

敵の放つ魔法弾を避けるには

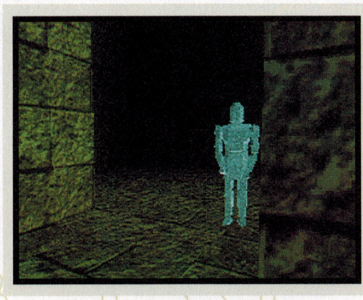
敵の魔法弾は、ライルの位置を正確に狙ってくる。しかし、弾の速度はそれほど速くないため、落ち着いて平行移動さえすれば回避は容易だろう。距離が詰まってくると魔法を回避できなくなるので、そのまま接近戦に移行してしまおう。

なお、迷宮の壁や、敵を使って、魔法弾をブロックすることもできる。敵を使ってブロックした場合、その敵は魔法のダメージを受けるので、一挙両得である。ただし、敵を貫通する魔法もあるので、この方法が万能というわけではない。



遮蔽物の影

確実にかわしたいなら壁を使う。
敵で防ぐ場合はリスクを承知で。



平行移動

意外に時間はある。あわてず、かといって落ち着きすぎず。

SWORDSMANSHIP

生き延びるために

己の肉体の限界を知らず、剣と魔法にのみ頼る者は「過信」という己の中の魔物に敗北するであろう。

本作は、特殊攻撃を用いてライルの肉体の状態を変化させる敵が数多く出現する。そのなかでももっとも嫌な相手は亡霊の類であろう。

奴らは、その透き通った灰色の体を闇ににじませ、生者がそこに訪れるのをじっと待っている。こちらが気がついたときにはもう遅い。彼らの呪縛に絡めとられるか、闇黒に包まれるか、体が金縛りにあった後だろうから。

その際、あせって状態回復を行なってはいけない。多数の敵に囲まれているかもしれないのだから。呪縛が次々にライルを襲うこともありえる。落ち着いて倒すべき敵を倒した後に状態回復を行なうのが望ましい。ただし、麻痺だけは即刻回復せざるをえない。

特殊攻撃を敵が発する場合、独特の音が聞こえてくる。これを平行移動による回避の合図にしてほしい。もっとも、敵がこちらの真横にいた場合は、あきらめてもらうしかない。

さて、▶START ボタンには、回復魔法やアイテムを割り当てることができる。頻繁にＨＰや状態を回復させたいときに便利だ。水晶の瓶に水を汲む際や、鍵を連続で使う場合にも都合がいい。



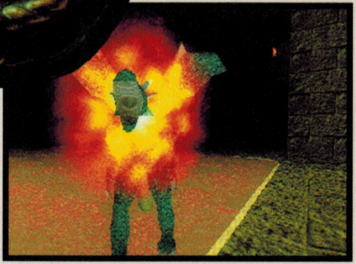
麻痺・毒などへの対処

あせって回復しても駄目。源を断ってゆっくりと回復しよう。



"▶START"で緊急回復

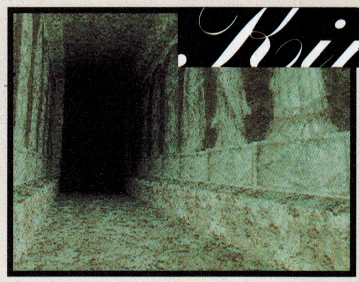
ステータス画面に切り替えることなくアイテムなどを使える。





物音で危機を知る

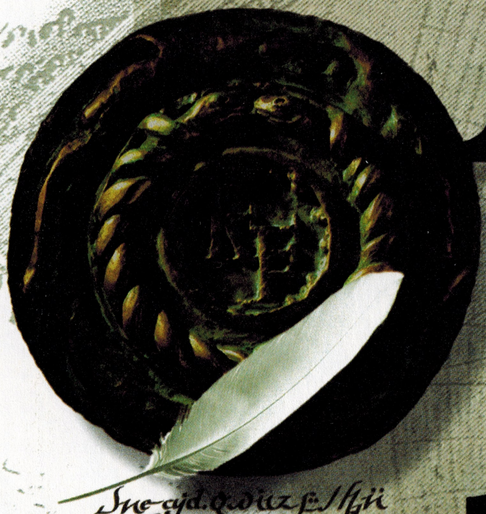
効果音もばかにできない。生き残るために不可欠な情報である。



King's Field 3

Sir Alef sealed off t ... le of the Verdite by the s crifice

odom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkownst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom th



MAP

verdite guide map

篇


城2階
城1階
城地下
王家墓所1層
ギーラの寝所
ヴァーダイト城
祈りの丘
風の館
守備隊兵舎
オーデの森
古戦場
クイスト
ラルーゴ
シュドムの洞窟

全体MAP

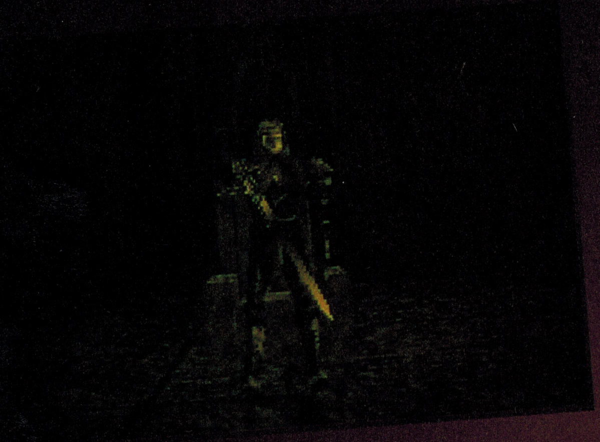

氷の平原
ガラン渓谷
カズンの村
ハイエルフの遺跡
オルラディンの迷宮
始まりの地
盗賊の通路
ドワーフの洞窟
ノエル湖

晴れることのないヴ





MAP





MAP

宿命の戦い、狂気の王。

クイスト

ライルは目をつむり、振り返った。
アレフは疲れ切っていて、息も絶え絶えであった。
やがて私の封印が破られ、国を闇が覆い尽くす前に
おまえは国を救わねばならない。
ライルは何も答えず、目を開けた。

A エクセレクター

物語はクイストの外れにあるこの住居から始まる。レオン=ショア。この住居の主である。主人公ライルは、10年の間養父であった彼からひと振りの剣、エクセレクターを受け取り、自分の父でもある国王ジャン・アルフレッド・フォレスターを討伐するため、孤独な旅に出るのである。

B ロドムの鍵

C 王妃ノエルの墓

D 英雄の像

E 扉

F 復活の木

G トリプルファング

赤い空

は何かを予兆しているかのようだった

CHARACTER

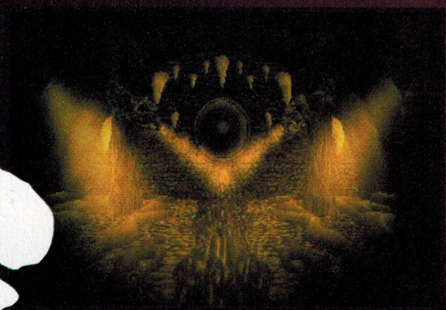
ストゥール

マントラップ

スケルトン

レッドアイ

23



少年は夢を見ていた。





ァーダイトの空の下





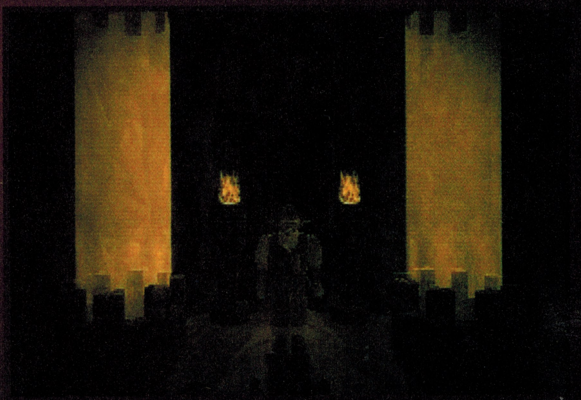
GUIDE



●MAP
ここに載せてある地図は、基本的に「精霊の地図」に描かれる地図である。よって、「精霊の地図」同様、壁や扉の識別がしづらくなっている。そこで多少わかりやすいようにと、色分けをした。色の表わす意味は以下のとおり。緑……屋外　紺……屋内（天井のある場所）青……水面（川、湖など）黄……階段　黒……穴。また、MAP上に3種類の記号を載せた。それぞれの意味は下の囲みを参照。アルファベットは、右ページの「案内」と対応している。

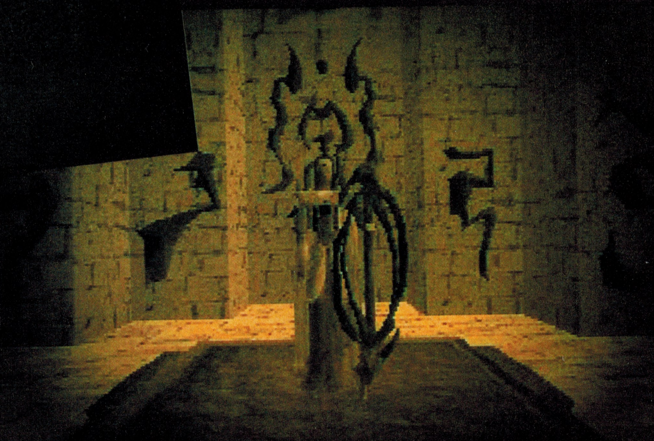
★イシリウスの泉
★セーブポイント
A~G案内番号

●案内
ここは、左ページのMAP上のアルファベットと対応しており、そのMAPでの事件やイベントの発生場所、または重要アイテムの置かれている場所を示している。数字の順番は基本的に攻略手順と一致するが、別のMAPに行ってからでないと、イベントが発生しなかったりする場合もある。また、このアルファベットはあくまで一例に過ぎないので、この順番どおりに物語を進める必要はない。



●初出モンスター
ここは、そのMAPで初めて登場するモンスターを載せてある。モンスターそれぞれの特徴、注意点、対応策などの解説も載せた。ちなみに、モンスターの定義は、「私を死に至らしめることのできる私以外の者」である。







MAP



宿命の戦い、狂気の王。

クイスト

ライルは目をつむり、振り返った。
アレフは疲れ切っていて、息も絶え絶えであった。
やがて私の封印が破られ、国を闇が覆い尽くす前に
おまえは国を救わねばならない。
ライルは何も答えず、目を開けた。

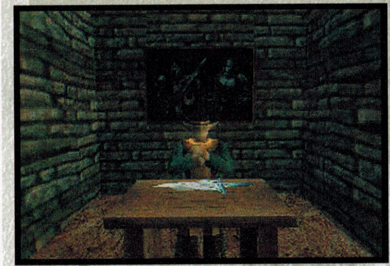
は何かを予兆しているかのようだった

赤い空

that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

A……エクセレクター

物語はクイストの外れにあるこの住居から始まる。レオン=ショア。この住居の主である。主人公ライルは、10年の間養父であった彼からひと振りの剣、エクセレクターを受け取り、自分の父でもある国王ジャン・アルフレッド・フォレスターを討伐するため、孤独な旅に出るのである。



B……ロドムの鍵

川辺にマントラップが数匹徘徊している。このうちの1匹を斬ると、体内から消化されずに残ったロドムの鍵が出てくる。このマントラップは以前、守備隊隊長ロドムの配下兵を喰ったことがあるのであろう。ロドムの鍵は北に抜けるのに必要となる。



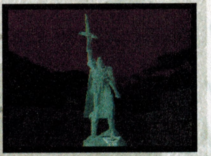
C……王妃ノエルの墓



クイスト墓所。アルフレッド王の狂気から逃れた人々はこの辺境の地、クイストにたどり着く。しかし、慣れない辺境の生活に多くの者は命を落とし、ここに埋葬された。ライルの母、ノエル・フォレスターも皆と違わずここに埋葬されることとなった。なお、このクイストの王家の墓所には、「真理の鏡」が安置されている。

D……英雄の像

ヴァーダイト国王元近衛隊隊長であったロドムは、聖王ジャンの狂気を止めるべく、ヴァーダイト城に向かったが、還ってはこなかった。そう、この像は聖王に戦いを挑んだ、英雄ロドムの像である。この像の脇には封印された箱が置かれている。像の台座にかたどられている紋章を一刀両断したとき、その封印は解けるという話である。



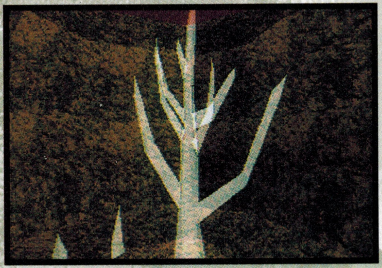
E……扉

宿屋の裏手に開かずの扉がある。これは後に古戦場にいる墓堀、エドに開けてもらう。同時に、王家の墓所内のふたつの宝箱の鍵も開けてもらえる。



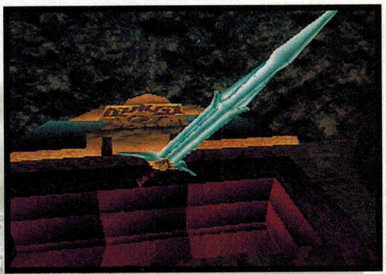
F……復活の木

白い不思議な樹がそびえている。どことなく、言い伝えで聞く竜王草の木に似ている。その証拠に、志半ばで倒れた冒険者は、持っていた「竜王草の実」の力でこの場所に運ばれ、息を吹き返すのである。それは、竜王草の正体、大地の神ヴォラドの意志なのだろうか…。



G……トリプルファング

ぎょうぎょうしくも豪華なつくりの王家の宝箱が置かれている。案の定、箱には錠がかかっており、王家専用の「聖王の鍵」以外で開けることはかなわない。しかし鍵さえ持っていれば、まだ正気だったジャンが、王家墓所で発見した、光の剣「トリプルファング」を手に入れることができる。



CHARACTER

ストゥール



巨大な毒キノコ。危険を察知すると、自らの周囲に毒の胞子をまき、身を守ろうとする。しかしストゥールは自らの意志というものを持たないので、おおよそ食物連鎖下層特有の防衛反応によるものと思われる。不用意に近寄らなければなんということはない。

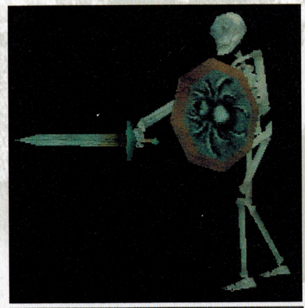
マントラップ



食虫植物の蝿取草が、邪気にさらされ巨大化、生物化したもの。自らの脚で獲物に向かって動き、その巨大な口で獲物に喰らいつく様は、すでに「蝿取り」植物ではなく、「人喰い」植物と言えよう。現にマントラップを斬ると、中から消化されずに残った、喰われた人の所有物であろうものが出てくることがある。



スケルトン



何者かに操られている古の戦士たちの骸。一部、魔導師が土くれからつくり出したものもある。国政が乱れ、不穏な空気が漂い始めると、それに比例して多く出没するようになる。意志、思考は持たないが、攻撃は的確で油断ならない。

レッドアイ

ここ10年で突然出没するようになった巨大な蜘蛛の魔物。以前は小動物程度の大きさの昆虫であったが、世を乱そうとする魔の力によってか、アレフが城に封印を施した年を境に、巨大化の一途をたどっている。

become unkownst spirit then sealed into his own castle by Aleph

淀んだ空気の漂う 古戦場



ロドムの率いるかき集めの軍隊が
城から湧き出る魔物たちと
無惨な屍をさらすまで戦った。
終わりのない戦いに疲れ果てたロドムは
城の南に障壁をつくり
単身、城へ乗り込んだ。

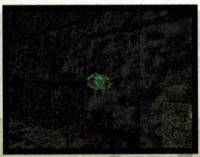
望まず屍と化した者の嗚咽が聞こえてくる

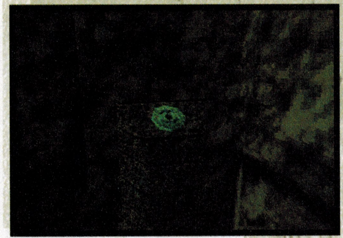
that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

by some unkowmst spirit then sealed in his own castle by Aleph

A……防護扉

クイストを北に抜けるとすぐ、巨大な扉にぶつかる。この扉は防衛隊隊長ロドムが建造したといわれている。魔物の侵入を防ぐため扉には必ず鍵がかかっており、扉の横についている台座に「ロドムの鍵」をはめ込むことで、錠は解かれる。この古戦場にはほかにも幾つものロドムの扉が存在する。





B……ソニア・レアティ

小屋の中には、揺り椅子に腰掛ける疲れきった老婆がいる。彼女ははるか北の地で宿を営んでいたが、ロドム隊に志願した息子からの音信が途絶えたため、店をたたんで息子を捜しにこの地までやって来た。しかし、魔物の多さか、疲れ切ってか、これ以上進めないようだ。彼女は最近夢を見るという。息子が動けず苦しむ夢を。



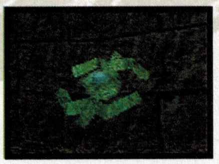
C……エド・ノイマン

エドはちょうど、ロドムの副官ケインを埋葬し終えたところだった。彼はもとから戦場の埋葬屋をやっていたわけではない。彼はここで、ロドム隊長との約束を果たしているだけなのである。今、彼は日々の生計を行商で賄っている。彼のもとにはいろいろ珍しいものが集まってくるらしい。ときどき顔を出すといいだろう。



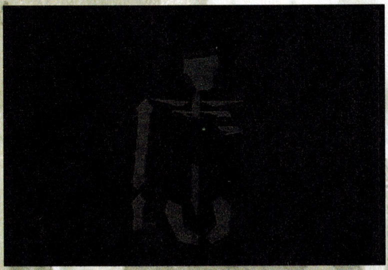
D……ロドムの鍵

グレイブポットが2匹うごめく、その横に転がっている死体。その死体を探ると、ロドムの鍵が見つかるはずである。ロドムの鍵は目の前の扉で必要。



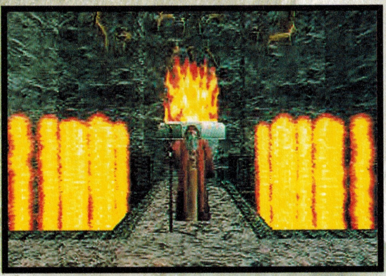
E……呪いの扉

暗い。この空間はある者の呪いにより漆黒に染まっている。ライトの魔法によって照らし出された扉に、しがみついた無惨な骸を発見するだろう。これがソニアの息子だろうか。呪いがかけられた扉は、結界を張った魔導師へ通じている。死してなお、扉を守ろうというのか。ソニアからあずかったお守りをかけてみると、瞬く間に闇は消え去る。息子は安らかに天に昇った。



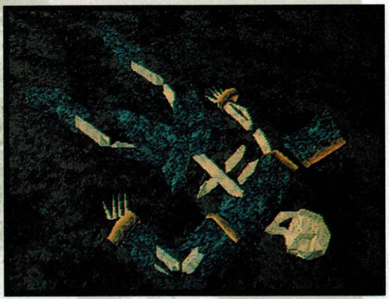
F……火の魔術師エルランド・バスケス

呪われた空間を通り過ぎると、しきりに火柱をあげる魔法陣を見つける。恐れず魔法陣に足を踏み入れると、アレフが自らの力を託した4人の魔導師のひとり、エルランド・バスケスに出会う。魔導師はライルに火の魔力を与えるとどことなく消え去る。この出来事のあと、エドに話しかけると、クイストの王家の墓所にある宝箱と宿屋の裏の扉の鍵を開けてもらえる。



G……古戦場

死体を物色するのにまるで背徳心を抱かないというのなら、この場所に足を踏み入れてみよう。淀んだ空気の中、その足で転がる骸を探ると、矢、剣、鎧、いろいろ見つかることだろう。

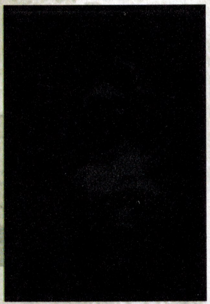


H……近道

オーデの森方面から、クイストに抜けたい場合は、この扉を利用すると早い。ただし鍵穴が片側、オーデの森方面にしかついていないため、クイスト方面からの来訪者は、その片側の鍵穴に「ロドムの鍵」が納まっていない限り、利用することができない。

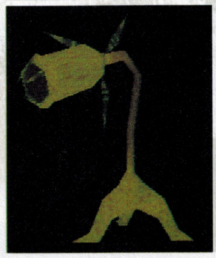
CHARACTER

レイス



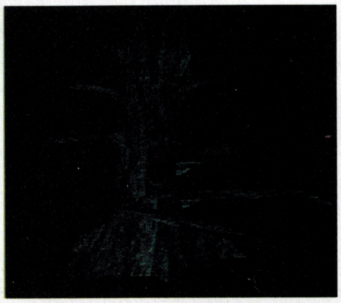
呪いの呪文を放つ、強い思念の塊。耐久力自体は低く、恐るるに足らないが、問題はその姿が限りなく希薄だということである。周囲に溶け込み、その姿を判別するのは困難を窮める。

グレイブポット



毒の攻撃をひたすら続ける植物の魔物。動きは遅く、直接的な攻撃は仕掛けてこないため、比較的安全な魔物といえるだろう。ただし、多数と遭遇した場合は非常に厄介な相手となる。

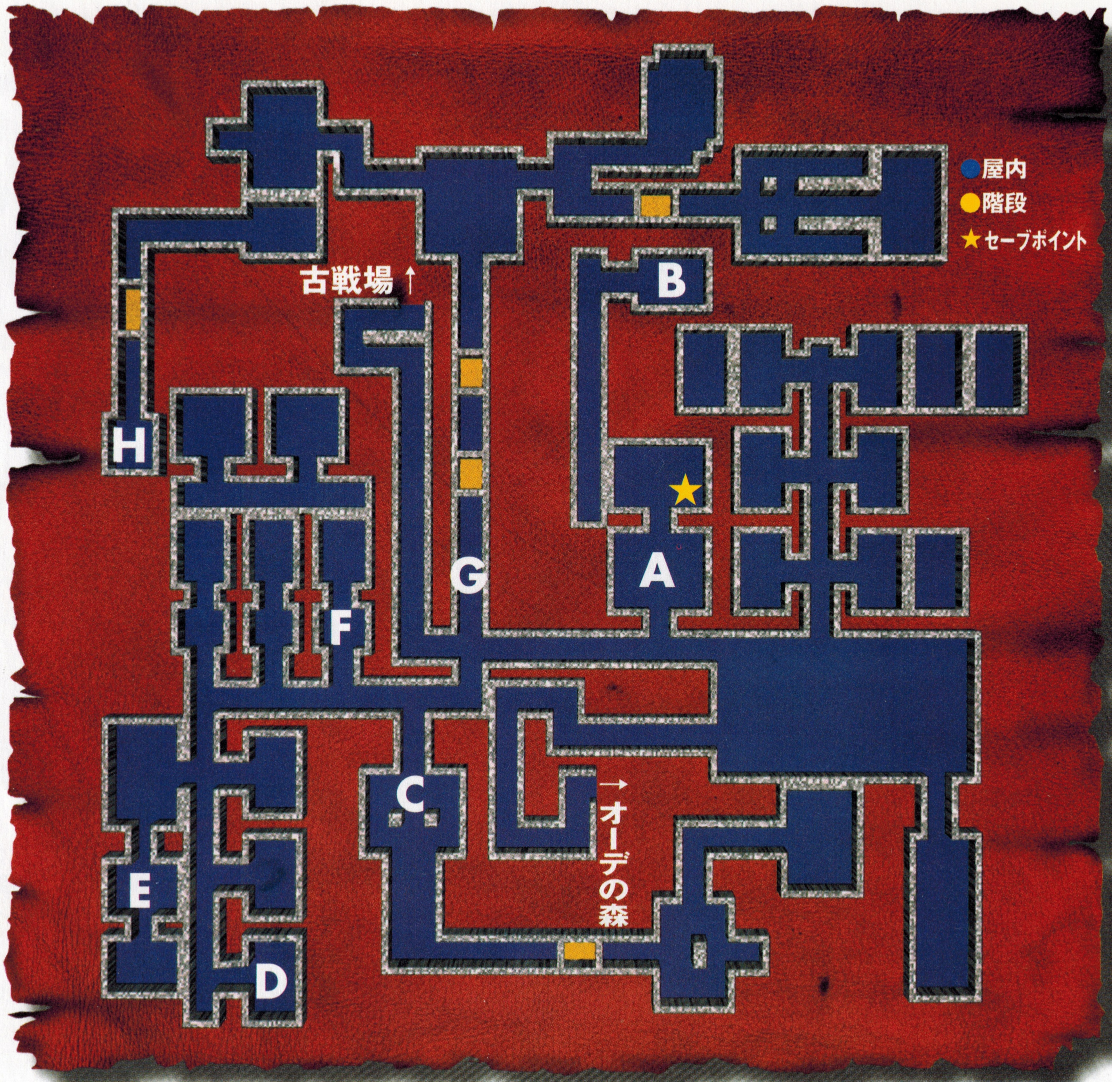
リーパー



固い皮に覆われ、地に根を張って獲物を虎視眈々とねらう。一見、樹木の物怪のようであるが、動物のような消化器官を持つためどっちともいえない。人を好んで食べ、そのせいかリーパーの腹の中からは金貨や宝石が出てくることがある。

MAP





ロドム隊地下兵舎、ここには

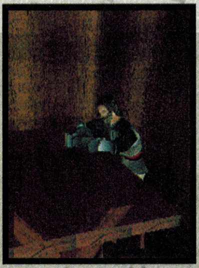
守備隊兵舎

次第に絶望に支配されていく守備隊の兵。
長引く戦いに恐怖し逃げる兵を牢に閉じ込め
ついにロドムは独り聖王の座る城へ向かった。
訓練のための大仕掛けの音は
誰も居ない訓練場で鳴り続けた。

守備隊の兵たちの無念の叫びがこだましていた

A……ドリー・スレット

何もかもに絶望し、くたびれ机に突っ伏している男がいる。彼こそロドム隊長の腹心、ドリー・スレットである。彼がなぜこんな状態になってしまったのか。ロドムが単身城へ乗り込んだとき、彼は負傷し一緒に向かうことがかなわなかったのである。彼はそれを昨日も今日も、そして明日も後悔し続けるのだ。



B……牢の鍵

隊長室の壁に隠されている扉を抜け下に降りていくと、ついにこの小部屋にたどり着く。そこには1匹のリーパー、そしてそのもとに死体が無造作に転がっている。その死体を生み落とした者はリーパーに間違いないだろうが、「牢の鍵」を握りしめるその死体が何者なのかは知る由もない。



C……銅の鍵

人喰いリーパーは喰った者の所持品まで消化することはできないようである。ここにいるリーパーを斬り倒すと、その胃袋から銅の鍵を発見できる。銅の鍵は、宝箱の鍵を開けるのに必要となる。



D……牢屋

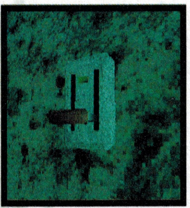
魔物との戦いが長引き、恐慌と狂気に駆られ逃げ出す者を、ロドムは士気を維持するためこの牢屋に閉じ込めた。ロドムはそれほど切羽つまっていた。牢屋の中で死を迎える者も少なくなかった。そしてここにも弓兵の亡骸が横たわっている。その横には、「ラージボウ」も落ちている。

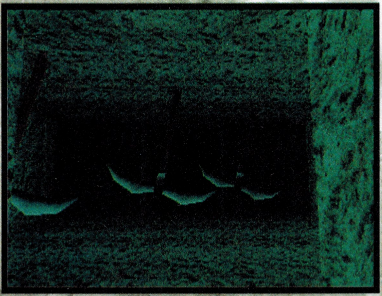




E……大鎌

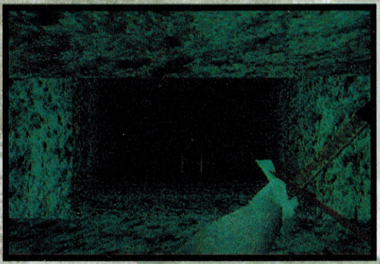
天井から何本もの大鎌がひっきりなしに揺れていて、無傷ではとても通過できそうにない。大鎌の向こう側に見えるレバーを下ろすことができれば、やがて動力を失い大鎌は止まる。奥には「アイアンシールド」が落ちている。





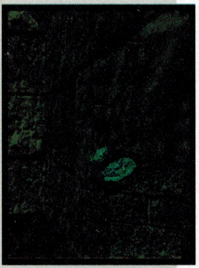
F……ロドムの仕掛け

ロドムは兵を鍛えるために幾つもの訓練所をつくったが、それらの多くは使われることなく現在に至っている。この弓術訓練所も、ほとんど使われることはなかった。遠くの的を矢で射ると扉が開き、奥の武器防具をいただくことができる。



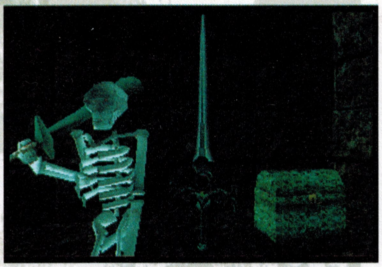
G……5重の扉

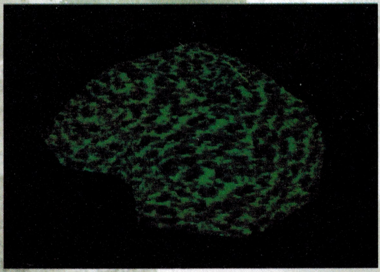
前の区域までに、「ロドムの鍵」を幾つ手に入れただろうか。余すことなく入手していれば、クイストでふたつ、古戦場でふたつのはずである。それらと、ここ守備隊兵舎で入手したひとつ、合計5つを持っていれば、最後の部屋までたどり着けるだろう。



H……カプリコーン

剣がその部屋に放り込まれたかのように、無造作に落ちている。これが、ドワーフ一族がロドムに送った剣「カプリコーン」である。この剣を入手するには、前項目にあるとおり、「ロドムの鍵」が5つ必要である。





グリーンスライム

薄暗くじめじめした場所で集団で生活する。わずかではあるが移動能力もあり、獲物に向かってゆっくり確実に接近、捕食する。軟体生物のため、剣による攻撃は有効とは言えない。また、グリーンスライムの体液は、毒消しの作用があるので、毒に侵されている場合はわざと取り込まれてみるのも有効な手段である。

アンデッドボーン

無力な一般市民の亡霊が徘徊している。攻撃力はそれほど持たず、相手を暗闇に陥れようと、そればかりを考えているようだ。



CHARACTER

clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

MAP

エルフたちの森は



オーデの森

昔は数多くのエルフたちが住んでいた
シースの森の一部でもあった。
しかしアルフレッド王が変わった。
みんな逃げていった、そしてひとり残った老エルフは
救いの皇子を待ち続ける。

狂気の王によって切り裂かれたのか

CHARACTER

A……ディエス・パテール

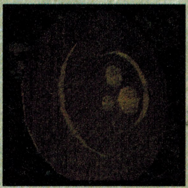
彼は困っている。王から預かった大切な「イシリウスの目」を、森の長のオーデの使いのいたずら妖精に「オーデの杖」と交換させられたという。彼から「オーデの杖」を受け取り、彼の代わりに取り戻すこととなる。



B……オーデの杖

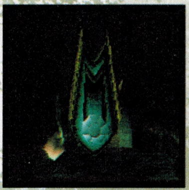
オーデの森に入ってみると、ところどころ大きな切り株が邪魔をして進めない。その切り株の付近の壁を調べてみると、3つの穴の開いた木の板が張りつけてあるはずである。そこに「オーデの杖」を差し込み、まわすと、切り株の位置が移動する。





C……オーデ

オーデは始祖イシリウスを知る唯一のハイエルフである。ヴァーダイトの美しい森を愛し、オーデの森の奥に住まう彼は、別名「森の長」とも呼ばれている。彼はライルに、いたずら妖精はライルを呼び寄せるためだということと、イシリウスの証は王が3人の従者に分けて預けたということなどを話し、「イシリウスの目」、「精霊の地図」を手渡す。





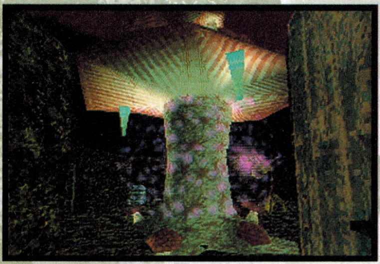
D……川岸の箱

川岸に宝箱らしきものが置いてあるのが見える。あの宝箱は、途中に生える木々を、川沿いぎりぎりでよけつつ、歩いて行かなくてはならない。銀の鍵で宝箱を開けると、「竜王草の実」が出てくる。



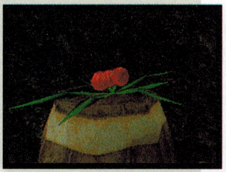
E……ストゥール

とても巨大なストゥールを発見する。なぜこんなに巨大化したのか、下を見ると可哀相に、何者かの死体が転がっている。この巨大ストゥールは人の養分を吸ってここまで大きくなったのだろうか。



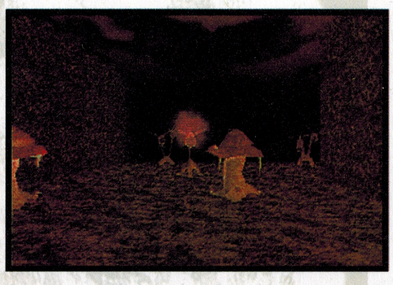
F……知力の実

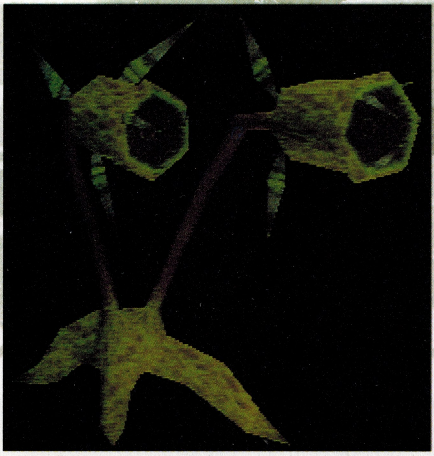
知力の実は非常に稀少なものである。ヴァーダイト中探しても、4つしかないらしい。知力自体は、知力の実を使用する以外で上げることができないので、必ず入手すべきである。



G……毒気の間

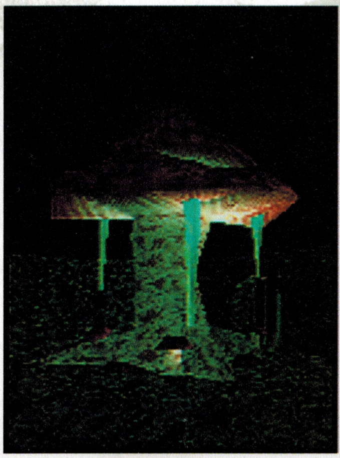
ここに足を踏み入れるからにはかなりの覚悟が必要だろう。ストゥール、グレイプポットの巣窟である。ここを存分に探索して、毒気にやられずにいるのは、非常に困難である。この間には、剣や矢、毒消し草などが落ちている。





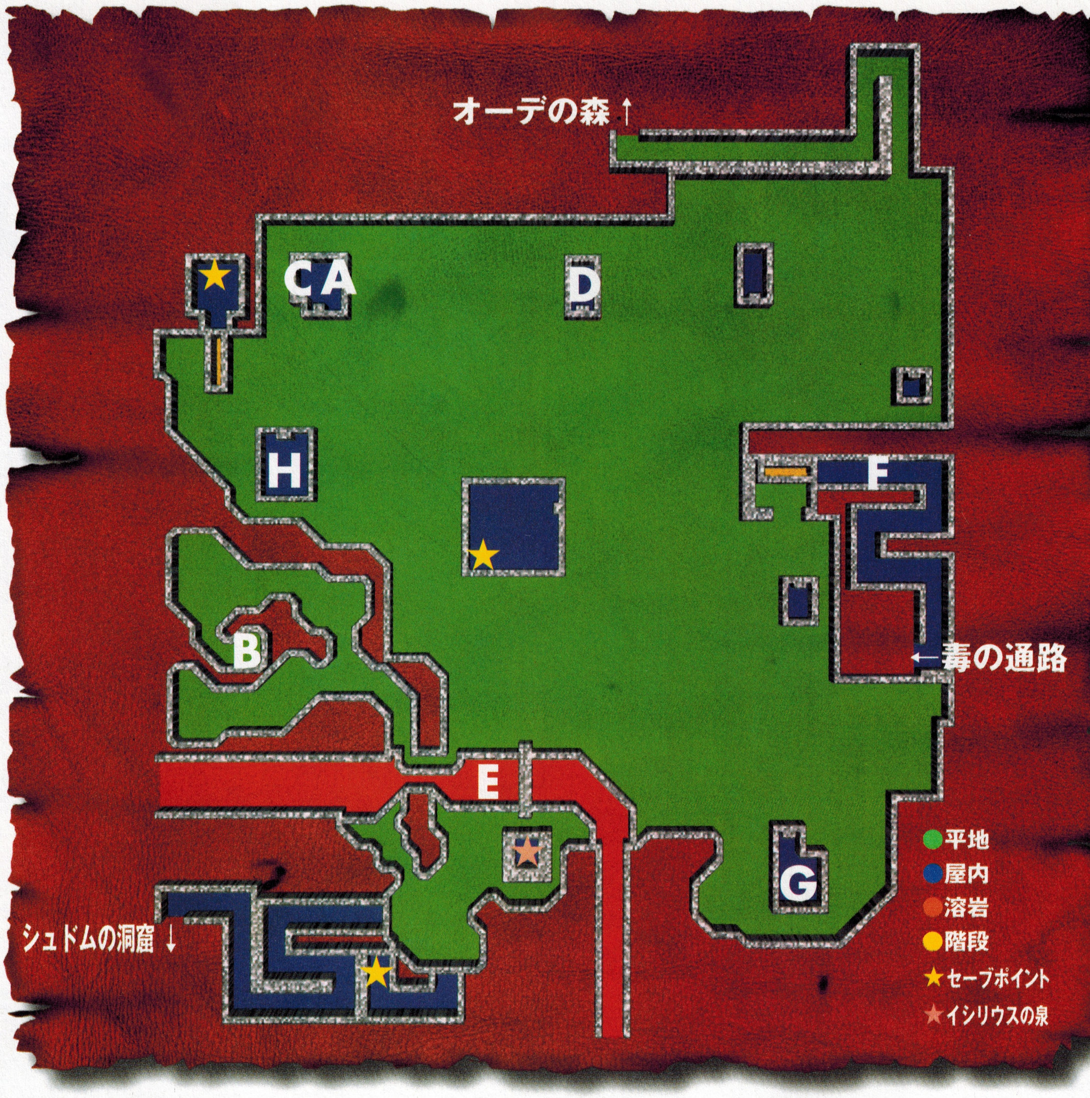
ストゥール

異常成長したストゥール。なぜこんな巨大な種が出没するようになったのかは、全く不明である。行動自体は普通のストゥールと変わりはなく、耐久力もさほどない。しかし、白兵戦の場合、無傷で倒すのは不可能と言っていいだろう。



グレイプポット

2本首の変種型。なぜこのような変種が生まれたかは、今もって不明。首が2本ということ除けば、基本的には普通のグレイプポットと変わりはない。



今は豹変した聖王の

ラルーゴ

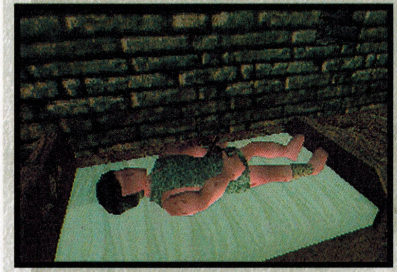
聖王ジャンの生家があるこの地
信頼していた王が変わり
深い憎悪に変わった人々が住まう。
豹変した王への憎しみを胸に
細々と暮らしている。

昔の正気の石像が何も知らぬかのように

CHARACTER

A……リーヌ・ウィーブ、ジル・ウィーブ

土気色した子供が横たわっている。子供は息も絶え絶えで、しかし大事そうに玩具の短剣を握りしめている。その横で祈るような面持ちの母親が言った。「どうかこの子を救ってやってください、赤い薬草が必要なんです」



B……吸血草



「吸血草」の生えている場所は、眼下に溶岩の流れる崖だと聞く。実際生えている場所は崖を乗り越え、その奥の岩山の中である。赤い薬草「吸血草」を手に入れたら、親子のもとへ急ぐ。



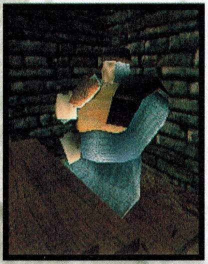
C……風の結晶石

吸血草を母親リーヌに渡し、しばらくしてから戻って顔を出してみると、ジルはすっかり元気を取り戻している。ジルはありがとう、と言い、自分の宝物である「風の結晶石」をライルに手渡す。「風の結晶石」を使い、風の魔力を身につければ、風の館に入ることができる。



D……ブルーノ・ベーカー

少々太りぎみで、動きの鈍そうな男だが、これでも昔は屈強な兵士であった。しかし、臆病な彼は、周りの仲間が次々と倒れていくのを見て、戦場から逃げ出してきたのである。ウィーブ一家を救った後、彼にシュドムの洞窟へ行くための、橋を溶岩の河に架けてもらえる。



E……ブルーノの橋

橋はこの位置に架けられる。なお、「精霊の地図」には表示されない。



F……銀の鍵

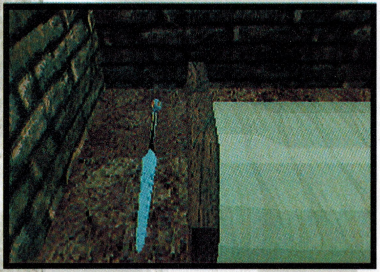
ここに古物商を営んでいるスタン・ジーノという男が居る。彼はしきりに壁を調べている。どうやら何かが隠されているらしい。ブルーノに橋を架けてもらったあと、彼が探っていたあたりを調べてみると銀の鍵を発見できる。





G……ミーナの店

ミーナはエルフの商人である。ラルーゴを拠点に、ヴァーダイトの各地をまわって行商もしているらしい。話を聞くと、彼女の父はアルフレッド王ととても仲が良く、王がイシリウスの証を預けた3人のうちのひとりであるという。しかし、その父もガランへ行ったきり消息を絶ったという。ミーナの店には毒に強い銀製品をたくさん扱っているので、毒の通路に抜ける前に厄介になるといいだろう。



H……ニア・イーグ

彼は鑑定僧であり、用途不明の道具などを鑑定してもらえる。ただし、こちらの知力が最大値5でないと鑑定してもらえない

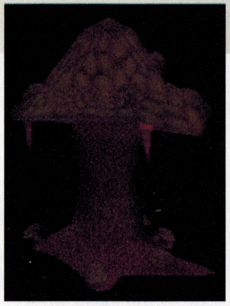






ヘッドイーター

マントラップの進化型。マントラップが「肉食」であるのに対し、ヘッドイーターは完全な「人喰」である。かみつかれると、稀に毒に感染することがある。



パラストゥール

ストゥールの変種で、触れると痺れてしまうマヒの胞子をばらまく。基本的な行動は、ストゥールと同じだが、若干こちらのほうが反応が鈍いようである。

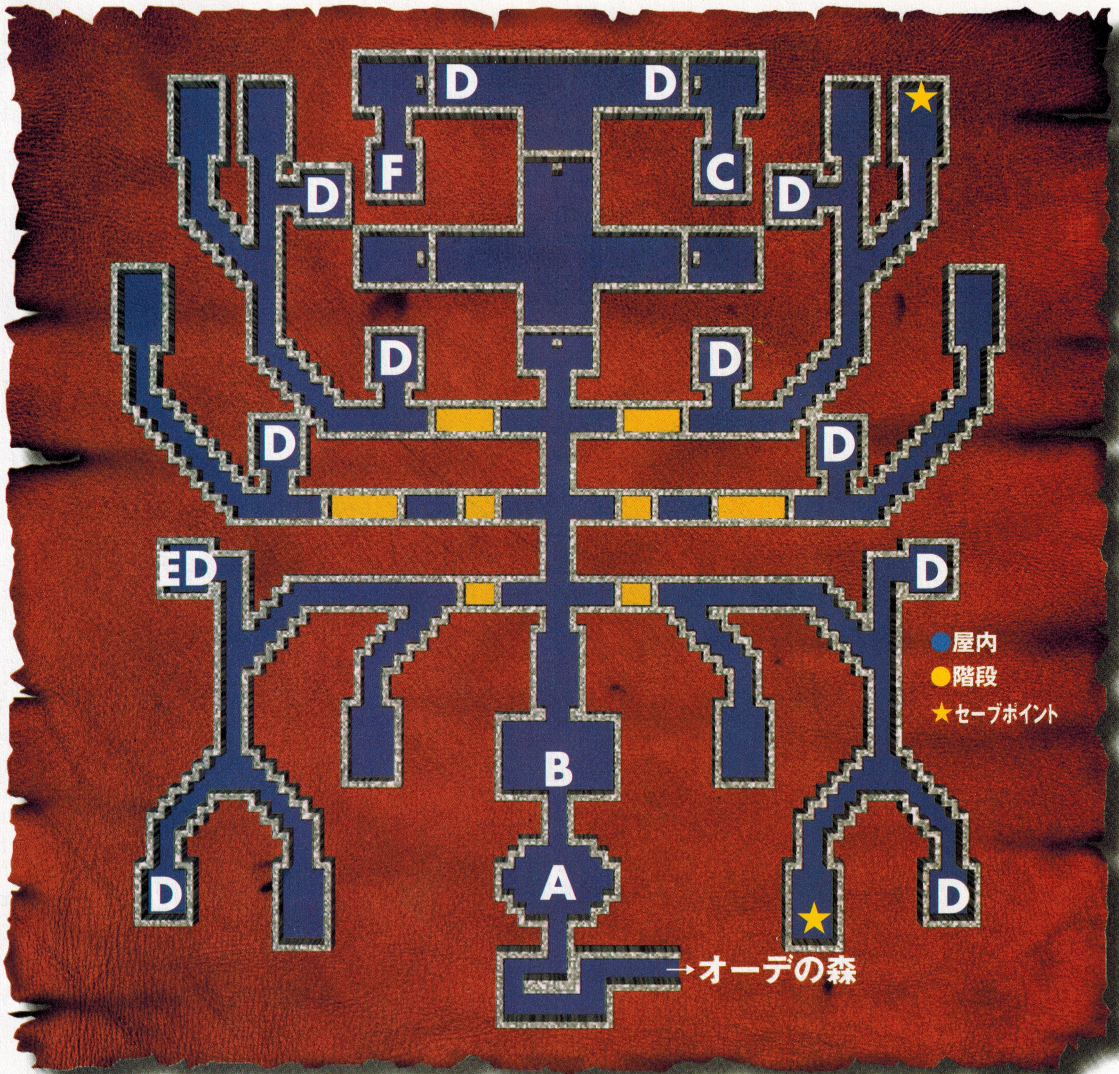
ポンゾンレッドアイ

レッドアイの亜種で、姿、行動はほぼ同じだが、毒を吐いてくる。ラルーゴの周辺でしか見ることのできない、珍しい種。

MAP



風の王がつくり上げた



風の館

隆盛を誇った風の王ハーバイン
その側近の火の魔導師ツェデックと
風の吹く館はつくられた。
風の王と火の魔導師のつくり出した
風と火の空間である。

風の吹く闇の館と火の魔導師の足跡

A……ルディ・クラック



もしここに来たとき、風の魔力を備えていなかったなら、あなたは彼によって追い返されてしまうだろう。彼はこの風の館の門番であり、風の王ハーバイン3世の従者である。彼を納得させ館の中に入るには、「風の結晶石」を手に入れるしかない。

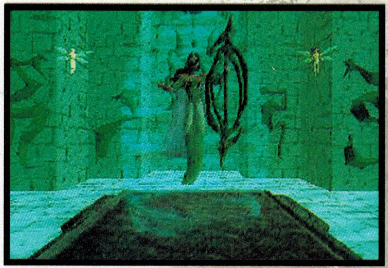
B……暗闇の館

風の館内は常に暗闇に包まれている。ここでしなくてはならないことは「風の燭台」にすべて火を灯すことだ。すると、この暗闇は解け、もとの明るい状態に戻る。それまではライトの魔法で照らしつつ進む。



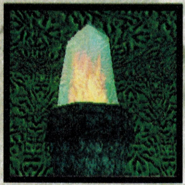
C……風の魔導師ベルニーニ・ルトナ

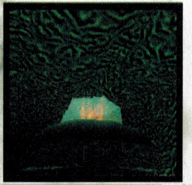
館の最奥までやってくると、以前見たことのあるような魔法陣を発見する。魔法陣に足を踏み入れると、案の定、風の魔導師ベルニーニ・ルトナが現われる。この館に入ったら、まず彼女に会うことをお勧めする。彼女にいち早く会って、魔法を修得するのである。



D……風の燭台

風の館には無数の宝箱が置かれているが、ただのひとつも開けることはできない。風の王ハーバインのつくった仕掛けなのである。すべての「風の燭台」に火をともす、すると宝箱の封印がすべて解かれる仕掛けだ。火の魔導師ツェデックがつくり出したこの生ける燭台は、ツェデックの死後も、火をともす者をいつまでも待ち続けている。





E……風神

ここの箱の中には「風神」という名のブーツが入っている。このブーツは大変軽く、まさに「風神」のような疾風の動作を可能にする。



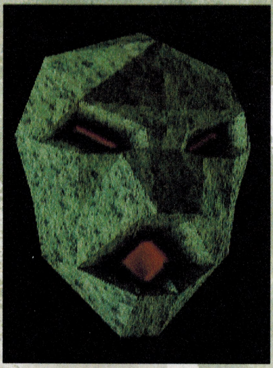
F……風の首飾り

この首飾りを身につけると、風の魔力が大幅に上昇するという話である。風の王ハーバイン3世自らがつくり上げた逸品。



CHARACTER

ケイブル



火の魔導師ツェデックが風の王ハーバイン3世のためにつくった、装飾と防御を兼ね備えた魔物。弾道が簡単に見切られてしまうためあまり役には立たなかった。弓矢に非常に弱い。

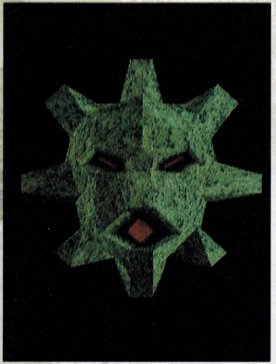
サイス



高い知能を備える、火の魔導師がつくり出した死神。パラライズとダークを放つ。手に持つ大鎌の威力は脅威。

バイルレント

火の魔導師ツェデックが自らのためにつくり出した、装飾と防御を兼ね備えた魔物。口からファイアーストームを吐く。弓矢に非常に弱いのは、ケイブル同様。



クルークデーモン



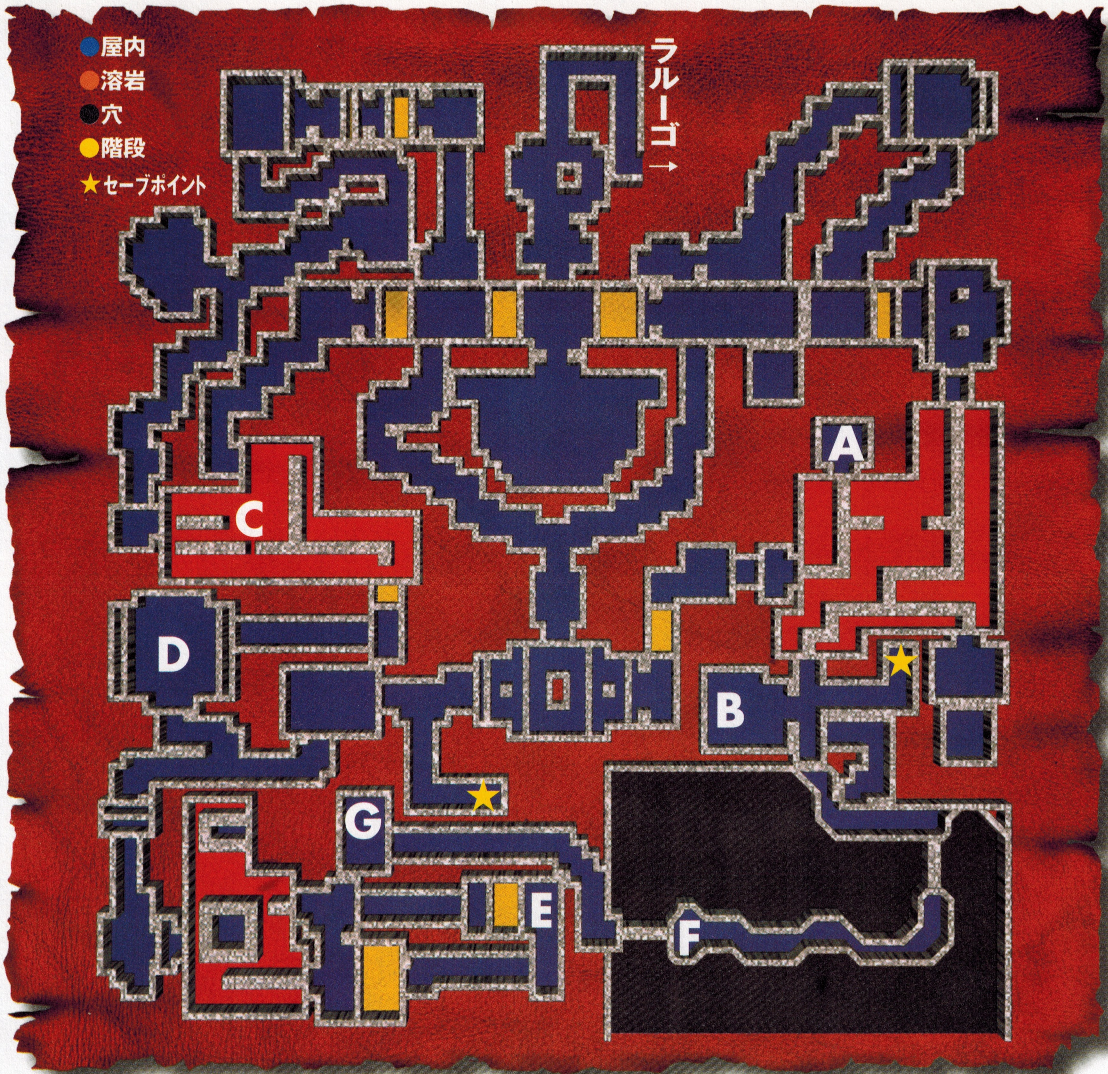
風の王ハーバイン3世が自らつくり上げた魔法生物。風の属性を持ち、しかし風の魔法に弱い。ウィンドカッターを次々と繰り出してくる。

サラマンダー



もともと火の魔導師ツェデックが部屋の装飾品としてつくったものだが、ツェデック亡きあと、主人を失った彼らは、狂ったようにあらゆる者に対して火の魔法を浴びせるようになった。火の魔法は脅威であるが、耐久性に欠けている。

MAP



巨人たちの亡骸は

シュドムの洞窟

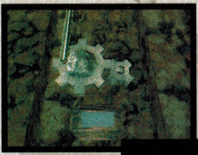
孤独な魔導師シュドムは
ここに居を構えあまたの召使いをつくり出した。
しかし、シュドムはもうここにはいない。
そこら中に散乱する巨人の骨は
その昔、ここで何があったかを物語っていた。

シュドムのつくり出した不幸の結果

CHARACTER

A……跳橋と歯車

跳橋が下りてしまっていて、向こうに渡ることができない。付近を探すと、下に大きなボタンのついた歯車を発見できるはずである。

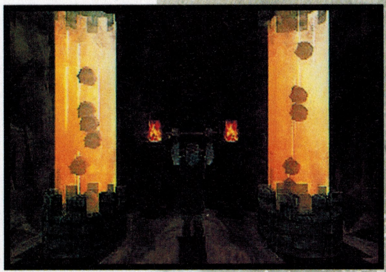




ボタンを押すと歯車がまわり出し、予想どおり、跳橋は架かった。この洞窟には同様の仕掛けが別の場所にもある。

B……土の魔導師ドーブル・スナイプス

壊れた机、椅子。みんな巨人のものであるが、その瓦礫の中に例の魔法陣を発見する。土の魔導師ドーブル・スナイプス。魔法陣に足を踏み入れれば、彼に会えるだろう。そして、土の魔力を受け継ぐ。



C……隙間

足場と足場がやや離れている。どうやって渡ってやろうか。簡単な話である。走り抜ければよいのだ。今後も多く使う技である。



D……ゴーレム

その昔、土の魔導師シュドムは地霊の巨人と土くれのゴーレムをつくり出した。しかしゴーレムは数が増えるにしたがって知能を失い、主人であるシュドムに





襲いかかるようになった。シュドムは自らの力で制御できなくなったこの洞窟を棄て、遠い島へ行ってしまった。やがてゴーレムと巨人の戦いがあったが、次々と再生増殖するゴーレムの前に、巨人の数はみるみるうちに減っていった。無念をはらんだ最後の巨人は、死してなお救世主を待ち続けている。「あのゴーレムどもを滅してほしい」。

E……ブロミウス

今までになく巨大で、色も違い鋼色の変種ゴーレムがいる。「ブロミウス」という、ドワーフの間に伝わる稀少金属がある。これをゴーレムが体内に吸収してしまうと、変種ができるようである。この変種ゴーレムを倒すと、その稀少金属「ブロミウス」を手



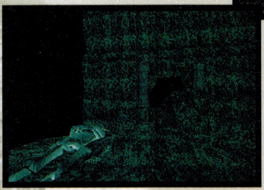


に入れることができる。どこかの腕のいい鍛冶屋に頼めば、いい武器防具をつくってもらえるかも知れない。

F……巨人の骨

巨人の望むとおりに、この洞窟のゴーレムたちを1匹残らず滅すると、巨人は自らの主、シュドムの遺産への道を開けてくれる。そして巨人は何も言わずこちらを向き、崩れ去る。





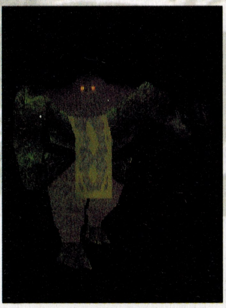
G……地霊塚

シュドムの洞窟の最も奥の場所にたどり着く。その狭い空間には、無数の巨人の遺骨がきれいに横たわり、そして石碑がある。「地霊塚」。この小部屋には「魔導師の鍵」と「ブラックジュエル」、「ブロミウス」が落ちている。



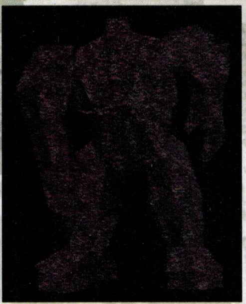


ガルダ



大魔導オルラディンがつくり出した疑似生命。召使い代わりにつくり出したものであるが、主人亡き後も、毎日オルラディンの命令どおり作業をこなしている。もともと戦闘用ではないため、攻撃力はさしてないが、高い耐久力を持ち、ダークとスロウを放ってくるので、あなどれない。

クレイゴーレム



土の魔導師シュドムが土くれよりつくり出した魔法生物。数を増やすと共に、単体の知能が低下していったので、使いものにならなかった。やがて彼らは自己増殖を始め、シュドムがゴーレムのあとにつくり出した一つ目巨人たちと、戦いを始めることとなる。

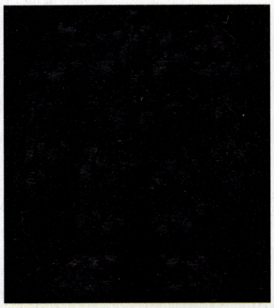
ブロミウスゴーレム

クレイゴーレムの変種。体内に稀少鉄鋼「ブロミウス」を取り込んだ結果、体が巨大化、硬質化したゴーレムが誕生した。クレイゴーレムより知能もあり、ストーンの魔法も使ってくる。

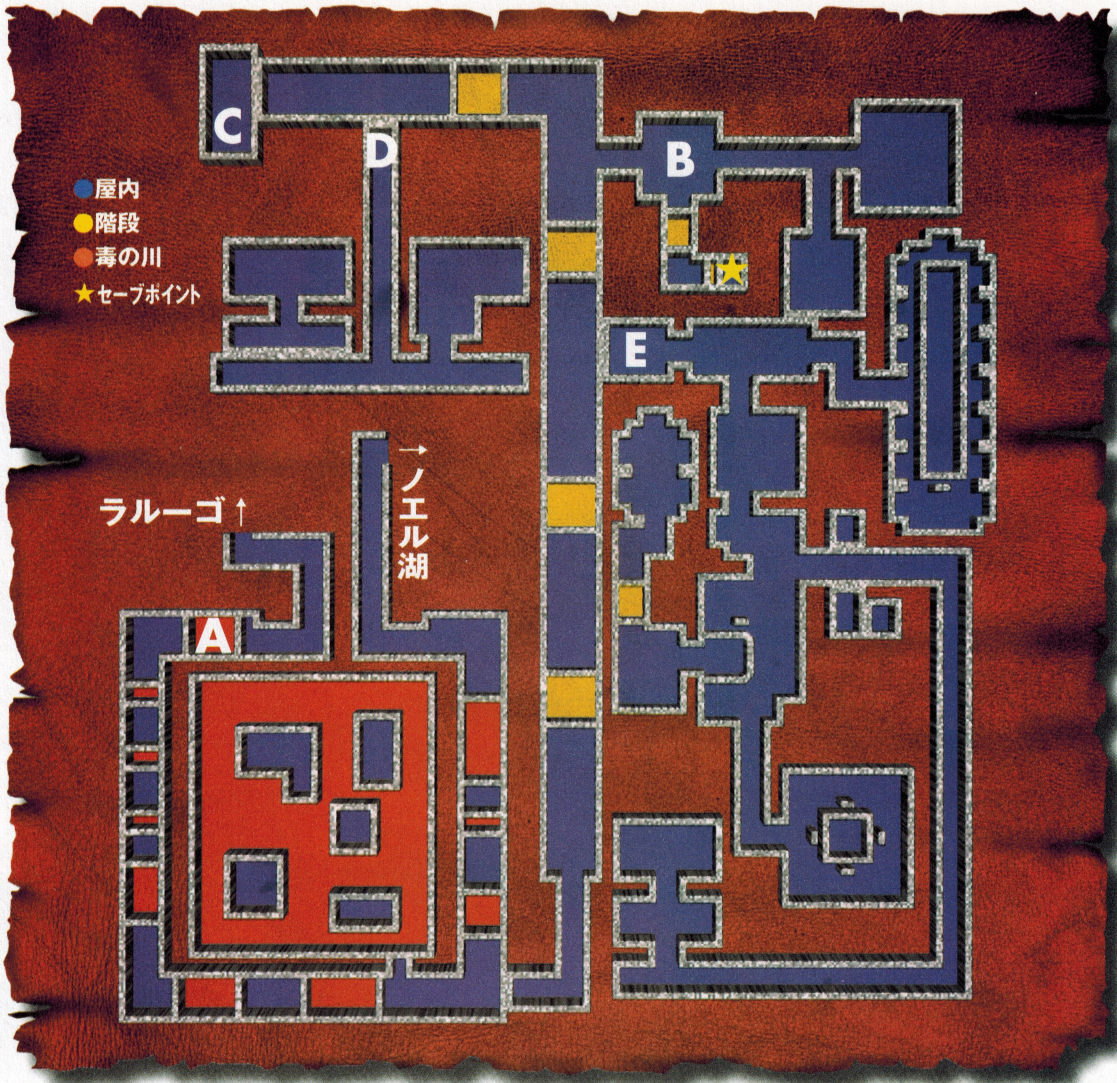
ゴース



土の魔導師シュドムのつくり出した装飾と防御を兼ね備えた魔物。火の魔導師ツェデックのつくった同様のものをマネてつくったと言われるが、定かではない。ただ、ツェデックのものよりは完成度が低いようである。







数千年の歳月をへた通路

毒の通路

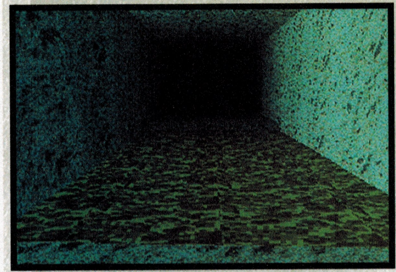
今から数千年もの昔に築かれた地下通路。
通路を築きし者の名は、オルラディンという。
ハイエルフの始祖であるイシリウスから
すべてを受け継いだにも関わらず
彼には何もなすべきことがなかった。
この通路も、戯れに築かれたのかもしれない。



大魔導はなぜ己が神殿を捨て去ったのか

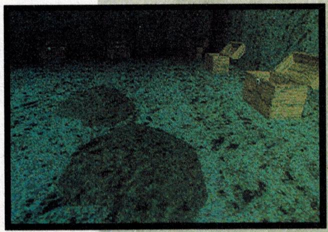
A……毒の川

通路に足を踏み入れた者の行く手を、最初に阻むものは毒の川である。地中から吹き出る毒が凝縮されたこの川、毒への耐性を持つ銀の武具を身につけずに渡ることは死を意味する。



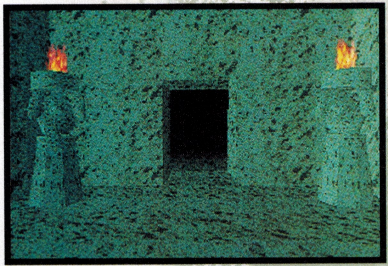
B……ライト商会宝物庫

ヴァーダイトでもっとも栄えた商家、ライト家が人の寄りつかぬ毒の通路につくらせた宝物庫。銀の鍵をすでに入手していれば、ここにある宝箱はほとんど開けることができるだろう。

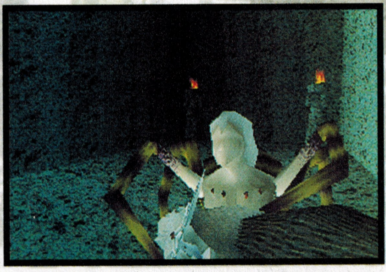


C……アクエリアンブーツ

通路の奥に、1体のアルケメーネが陣取っている。彼女の吹く炎をかわし、とどめを刺し

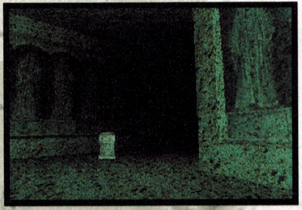


たなら、行き止まりの壁を調べてみるといい。奥に隠し部屋が見つかるはずだ。ここで見つかるアクエリアンブーツを身につけると、毒の通路が通じるノエル湖にて、オルラディンのつくりし橋、"水の橋"を渡れるようになる。

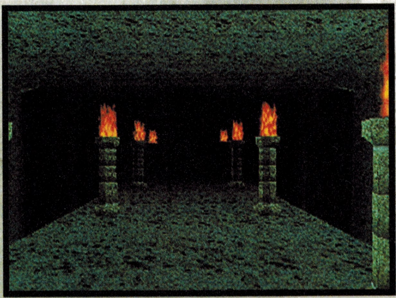


D……隠し宝物庫

ここを徘徊している魔物は、オルラディンによってつくられた魔物たちばかり。よって、この宝物庫も彼の手によるものなのだろう。なお、オルラディンの鍵がなければ宝物を手に入れることはできない。いずれ訪れるとよいだろう。



E……オルラディンの神殿

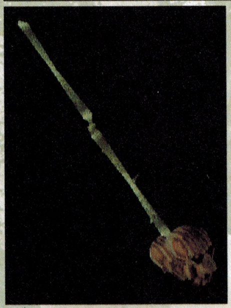




オルラディンは大きな力を得たが、それによって何かをするということは珍しかった。この神殿は、彼によって建設された数少ない建築物のひとつである。ここで彼は何かを創造しようとしていたが、正しき者に真実を伝えるという己の使命を悟り、始まりの地へと戻っていった。

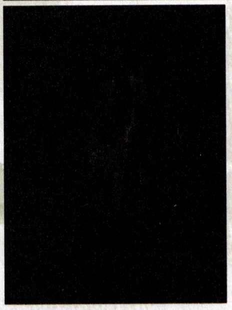
CHARACTER

スカルトラップ



オルラディンがつくったトラップで、頭蓋骨をふたつ組み合わせた形をしている。その口から闇黒の魔法を放ってくるが回避は容易であろう。

グレイブシャドー



ヴァーダイト城から吹き出す悪しき気の影響で変化した魂。残留思念のかけらのようなものなので、特に知能や意志などはもたない。

アルケメーネ



こちらもオルラディンによってつくられた魔物。火の魔法を使いこなし、魔法への高い防御力を誇る。その8本の足で、侵入者の背後へ音もなく忍び寄り、葬りさる。

レイミア



オルラディンがつくり出した魔物。自らはあまり動きまわらず、目の前に現われたものに反応して襲いかかってくる。武器と水の魔法に対して高い防御力を持っている。

MAP





少年は過ぎ去りし日々の幻を
見るのだろうか

ノエル湖

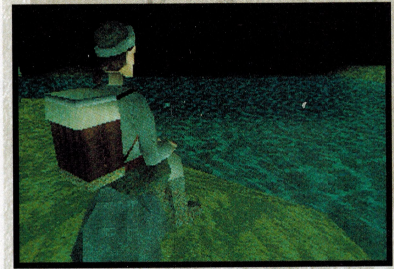
気高く、優しかった王妃の名を受けしノエル湖。
水の魔導師により、すべての橋は砕かれた。
魔物の寄せ手を防ぐため。
今となっては、訪れる者もない……。



母の名を冠した湖にて

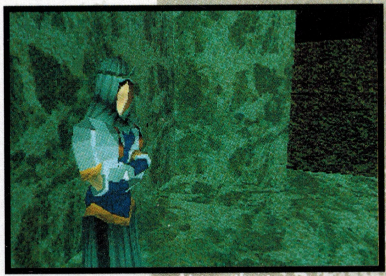
A……ティム＝レイファス

旅好きの商人である。彼は旅の途中、不幸にもヴァーダイトの混乱に巻き込まれてしまった。だが、それほど困惑している様子もなく、出会う人々に薬草などを売って暮らしている。メルタに捧げる品々を買う際は、彼に頼むといい。



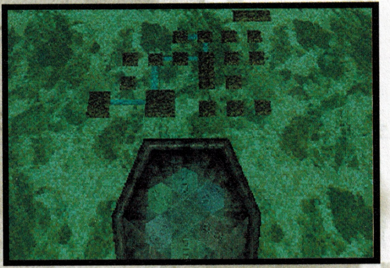
B……メルタ＝ラモンドル

癒しの魔導師にして、アレフの水の魔力の継承者。魔法陣の向こうで彼女に出会えば、ライルは水の魔力を手にするだろう。ちなみに、オルラディンの水の橋をダイアルで操作するためには、彼女に薬草などを捧げなくてはならない。



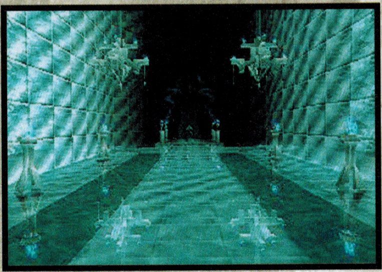
C……水の橋

このダイアルを操作するごとに、ノエル湖に浮かぶ島々を結ぶ橋の位置が変わって行く。最初に魔法陣のある島Dへ橋を架けてしまえば、メルタに捧げるアイテムは最少で済む。

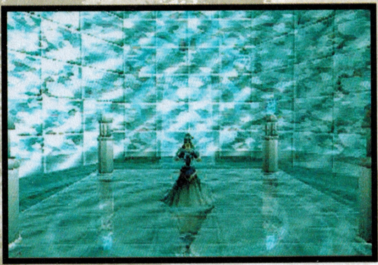


D……魔法の伝承

深き青色の魔法陣に足を踏み入れると、ダイアルの前にいたはずのメルタがそこにいる。



微笑む彼女の足下の波紋が勢いを増し、閃光があたりを包んだ後、魔力はライルに受け継がれる。



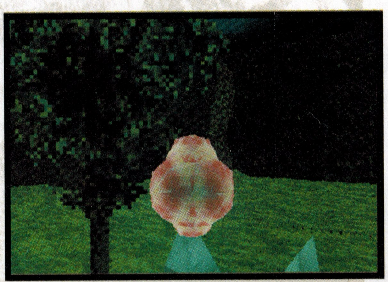
E……水の結晶石

この位置にいるログストーカーの身を打ち砕けば、水の結晶石を得ることができる。まだ身につけたばかりの水の魔力を、これで増加させるといい。



F……命の実

半ば砕けた墓を暴くと、命の実を見つけることができる。なお、このアイテムを使うことによって体力が3上昇する。





ログストーカー

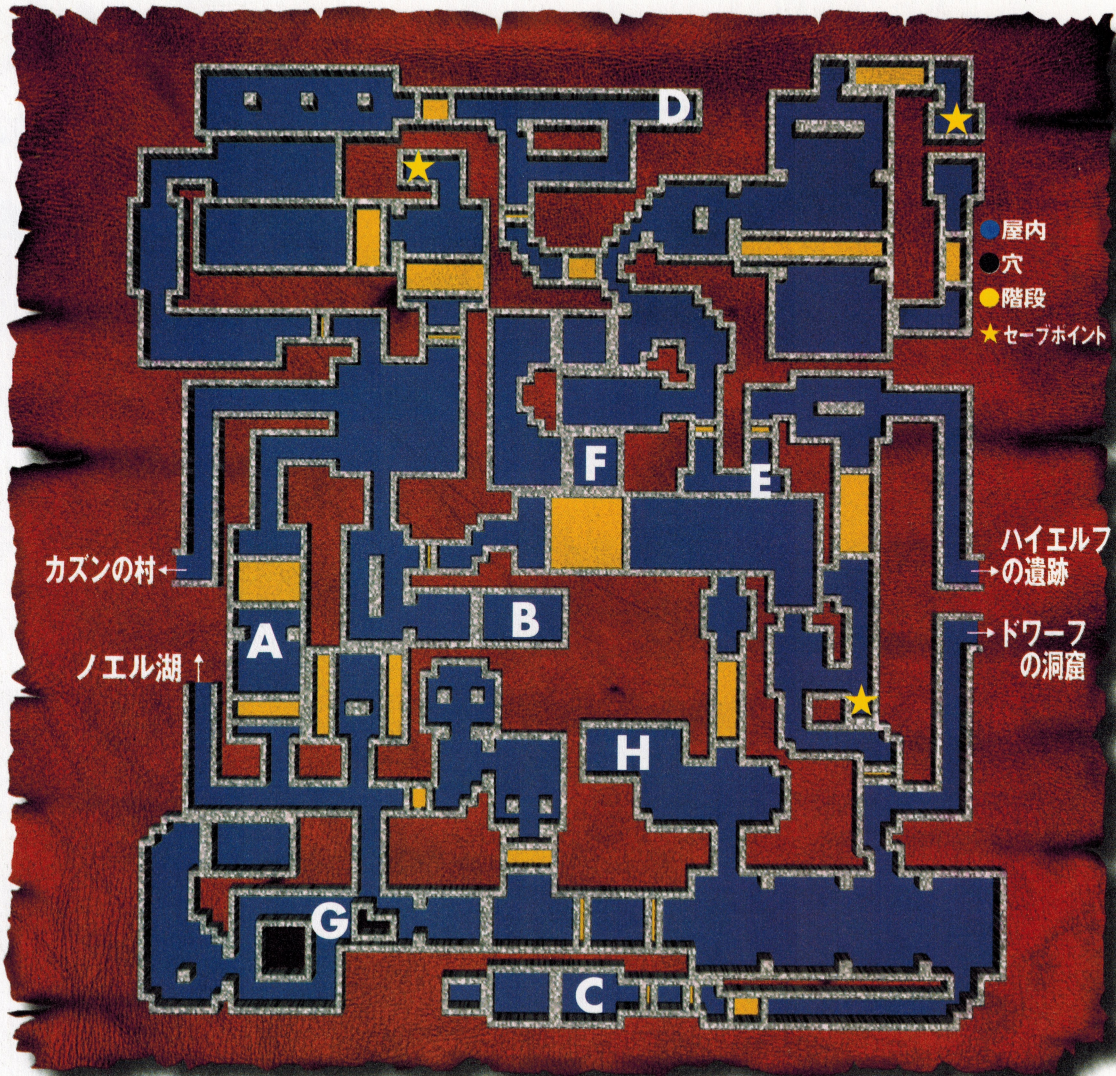
ヴァーダイト城から吹き出す悪しき気は、枯れ木にさえかりそめのいのちを与えてしまう。この忍び寄る朽木も、王の変化の後に現われ始めた魔物であり、魔法を使えるほどの知能をもつ。火の属性魔法に弱い。

CHARACTER

by some unknown spirit then sealed into his own castle by Aleph

MAP





財宝をねらう盗人のみが

盗賊の通

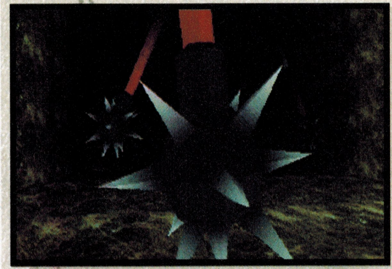
ヴァーダイトに巻き起こる戦乱の嵐。
そのたびに、財ある者はここへ宝を隠した。
致死の罠をいたるところに仕掛けて。
そしてあるとき、彼らは気がついた。
他者の仕掛けた罠は、避けようがないことに。

足を踏み入れることのできる欲望のあぎと

路

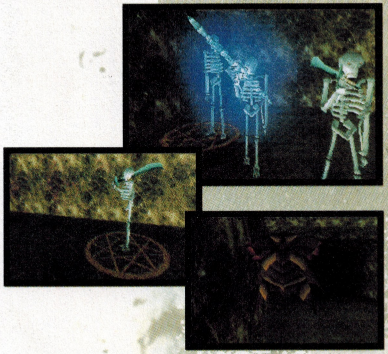
A……鉄球

鉄の突起付きの鉄球が、左右に動いている。鉄球が目の前を通り過ぎてから、戻ってくるまでの時間が最長である通路の両端を通れば、鉄球をかわすのもそう難しいことではない。



B.C……スカルマスター

ほかのスケルトンよりひときわ大きく、杖を持っている者がスカルマスターである。周りの魔法陣からは常に新手が湧き出し続けるが、スカルマスターさえ倒してしまえば魔法陣は消える。なお、彼は貴重な武具を持っているので、できることなら倒してしまいたい。



D……竜王草の実

宝箱に気をとられていると、天井を割って現われるスケルトンの餌食になってしまう。凝った罠を仕掛けてあるにふさわしく、さすがに宝箱の中身は豪華。竜王草の実である。



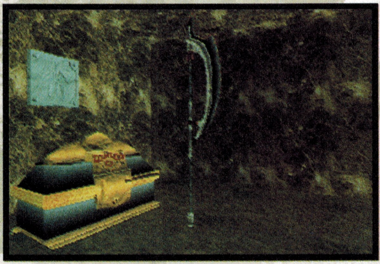
E……ショーン=アレン

ハイエルフの遺跡にて出会うことになる学者、クローネ=リヒト。彼に心酔しきっている弟子というのがショーン=アレンの役まわりである。特に重要な人物というわけではないが、ハイエルフの遺跡の存在を教えてくれる。



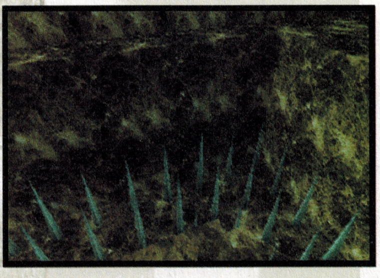
F……イビルクレセント

何重もの隠し扉を抜けて、王家のものらしき宝箱のある部屋に着くと、この斧が転がっている。並みのクレセントアックスとは比べものにならないほど強力な武器だが、ふるうたびに麻痺する危険性が常につきまとう。あまり使用を薦められない武器だ。



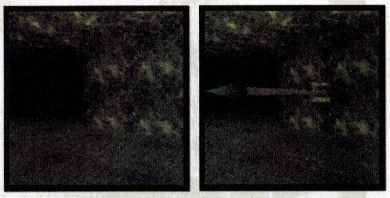
G……落とし穴

1歩でも足を踏み外したが最後、穴の底の針がライルを串刺しにする。壁際の道は細いが、渡るのにそれほど苦労はしない。もし、足を踏み外してしまっても、とっさにバックダッシュを行なえば助かることもある。

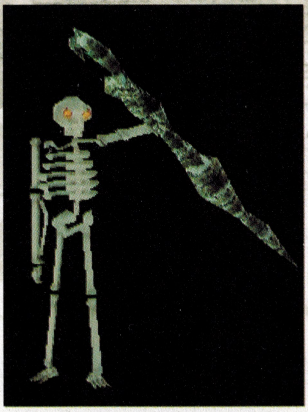


H……槍

なんらかの方法で侵入者の存在をつかみ、そのこめかみあたりを突く罠。思い切りよく走りさえすればかわせるだろう。

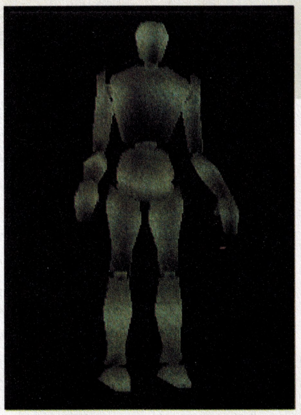


CHARACTER



スカルマスター

生前、高位の魔術師だった者がアンデッド化すると、この怪物になる。修行中に芽生えた悪心が災いしたのか、死後も彼が安らげることはない。迷宮内で下僕を従えて、訪れる者を永劫に抹殺し続けるのみである。



パペット

オルラディンによっていのちを与えられた人形。さほど攻撃力もないが、射出してくる水晶が厄介。

MAP



この地へ住まうドワーフに



ドワーフの洞

暗く、息詰まる洞穴の片隅で
名匠は鎚を振り下ろし続ける。
自ら鍛えし武器により
いのち奪われた息子への罪滅ぼしか。
それとも、狂気の所業なのか。

残されたガザ＝ブローミアの記憶

A……アベル＝スウェイト

彼はここでブロミウスを探している。「ブロミウスの武器を手に入れて、少しでも多くの魔物をやっつけたい」などとうそぶいているが、ロドムの守備隊への参加を断わったことを考えると、あんがい臆病な人物なのかもしれない。彼を殺すとブロミウスが手に入るが、グーリンが人殺しのために仕事をしてくれる保証はない。



B……ウォリンの像

この石像は、古の名匠ウォリンを型どったものである。だれがつくったのかは定かでなく、真理の鏡の力をもってしても知ることはできない。グーリンの手による作品であろうか。それとも、ウォリンの時代から残るものなのか。



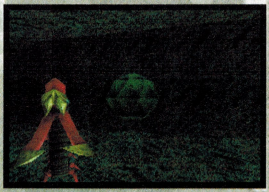
C……ダディン＝ビオス

ブロミウスを求めて各地を旅しているドワーフ。商人としての顔も持っており、あの英雄ロドムとも商売をしたことがあるという。オルラディンの鍵を扱う唯一の商人。



D……ヴァーダイト

この地点にはほかよりひとまわり大きいヘルワームが3匹巣くっており、その中の1匹の腹の中にヴァーダイトが入っている。各属性の魔力をひとつずつ上げてくれるのでぜひ入手したい。





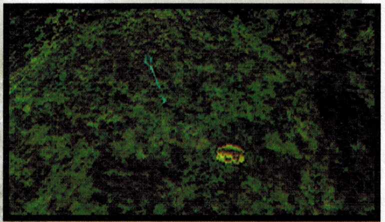
E……グーリン＝ホドルブ

彼は他人のためにはめったに金槌を振らないが、ブロミウスを渡せば話は別だ。古の名匠ウォリンもかくやというような防具をつくってくれる。ただ、武器は製作してくれない。彼の息子は、彼の鍛えた武器によっていのちを落とした。



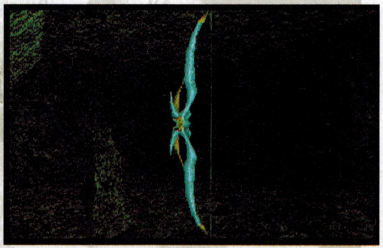
F……ドワーフの鍵

失われて久しかったドワーフの鍵だが、グリーンスライムの体内から見つけ出すことができる。



G……エルクリスボウ

光の矢を打ち出す弓矢。光の属性に弱い、邪悪な魔物と戦う際、非常に有効な武器となる。



窟

CHARACTER



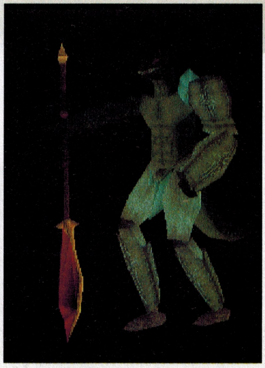
ヘルワーム

乾燥した土地に住み、非常に強い毒を持っている。主食が土であるため、宝石類を体内に溜めていることが多い。この魔物から、ヴァーダイト石の大部分が得られる。

ガランリザード

ガラン渓谷に住み着くリザードマン。ブロミウスをガランへ探しにくるドワーフを食する。武器攻撃も強力だが、トルネードの魔法は脅威である。





MAP



カズンの少女、ロナ。



カズンの村

荒涼たるカズンの地
打ち捨てられたる家屋の中で
封印の日、ライルを城から連れ出した老剣士は
石と化したまま、宙を見つめ続ける。

彼女の思いは老剣士を救えるのだろうか

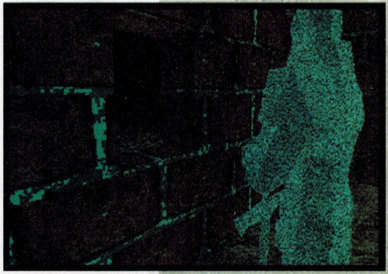
A……レシル=ペルヌー

畑仕事をしながら、ひたすら姉の帰りを待っている少女。魔物への強い憎しみを抱いている。

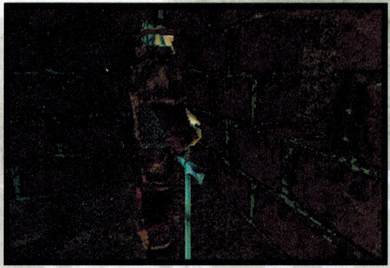


B……グレイン=アス

ライルの祖父にして聖王の父、ハウザー=フォレスターの親友。アレフによって城が封印される直前に、ライルを連れ出したのは彼である。レオンにライルを預けた後は、この村の平和を守り続けていたが、今は魔物によって石にされている。オルラディンの針を用いて彼を救えば、イシリウスの翼を授けてもらえるだろう。なお、体力と全属性の魔力が50を上まわっていれば、彼は剣技を教えてくれる。

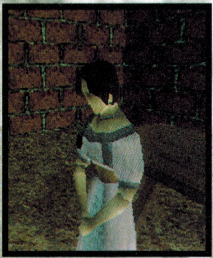






C……ロナ=ペルヌー

老騎士グレインを救うために、オルラディンの針を探しに出かけた娘。針は見つけたが魔物に囲まれてしまい、彼のところには戻れなくなっているので代わりに針を届けてあげるといい。グレインが石化から回復した後は、レシルの所へ帰っており話しかけるともう1本針をもらえる。







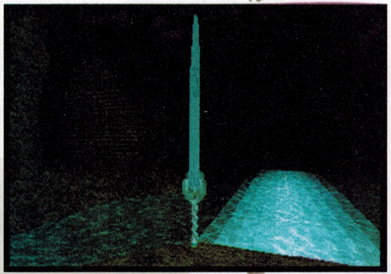
D……小洞窟

木と家の陰に隠れて見えにくい洞窟だが、ここを抜けてみよう。バキュラシアソードのある湿地へと通じている。



E……バキュラシアソード

聖なる水の加護を受けた剣。水月剣とも呼ばれる。打撃に優れ、水の属性の攻撃力も持つ。なぜここにこの剣があるのかは定かでないが、ぜひ手に入れるべき武器には違いない。



F……石化した魔物

氷の平原へと通じる洞窟の入口には、石化したヘッドイーターがいる。グレイン=アスと同じようにオルラディンの針を使い、正常な状態へ戻そう。ヘッドイーターを倒したあとは、この洞窟を自由に通れるようになる。



G……ドラゴンヘッド

切り立った崖の間を進んで行くと見つかる兜。はるかな昔、森の竜と呼ばれるハイエルフの戦士たちが被っていたもので絶大な防御力を持つ。



MAP



氷の平原にて再会した

氷の平原

**かつては美しい海岸だったこの地も
今や切り立った断崖と姿を変えた。
風の王が愛し、魔力を込めた刀
龍牙はこの地に眠る。**

ラルーゴのミーナの胸中やいかに

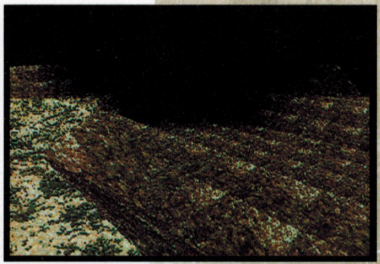
A……雪原

洞窟を抜けると、視界いっぱいに拡がる雪原。王の豹変後に現われた氷の魔物が、緑豊かだったこの地を氷に閉ざしてしまったのだ。古戦場にいたソニアとその息子も、以前はここに住んでいたのである。



B……大穴

近ごろ、魔物たちはこの地で何かを探し始めた。巨大な大穴まで開いてしまった今、美しかった草原の面影は、ひとかけらも残されていない。

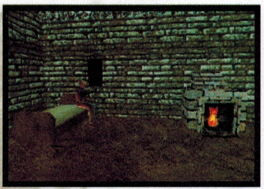


C……封印

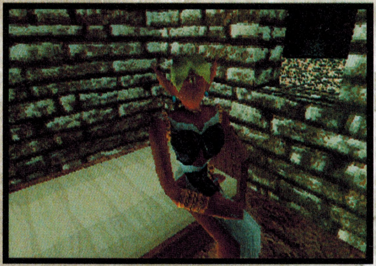
ガランの地へ通じる洞窟を巨石が封印する。その形は、飢えた魔物のあぎとを思わせる。ガラン渓谷に住む恐ろしい魔物を防ぐために設けられたものだろう。ミーナ=クーがここを開けたあとは、この先の洞窟を通れるようになる。



D……ソニアの宿

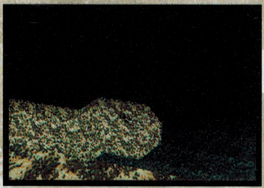


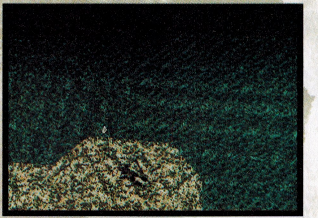
古戦場で息子を捜し続ける老婆、ソニア。彼女とその息子がまだこの地に住んでいたとき、営んでいたのがこの宿である。今となっては住む者もなく、荒れ果ててしまっている。ここのベッドの脇でラルーゴの商人、ミーナ=クーと再会できるので、一度は訪ねておこう。



E……断崖

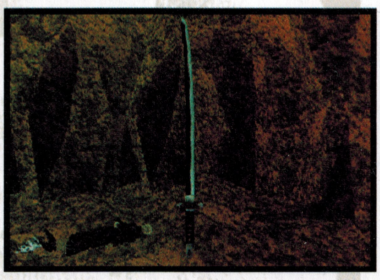
下を見る者を吸い込むがごとき暗き断崖。そう遠くない昔に落ちたと思われる死体が崖下に見える。十分な体力（HP250 以上）を身につけるまで、飛び降りぬほうが賢明だ。





F……ノーラの死体

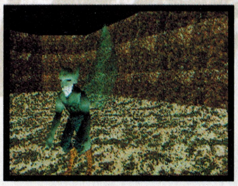
十数年ほど前、ヴェルド海に浮かぶ島メラナットにて教王を名のった男、ダイアス=バジル。アレフ卿によって討伐された彼には、ひとりの妹がいた。島の北部集落にいた娘、ノーラである。なぜ彼女がここで死んでいるのかはわからない。かたわらに落ちている龍牙も、彼女が島から持ち出してきたのか、もともとここに隠されていたのか。判断はプレイヤーに委ねたい。

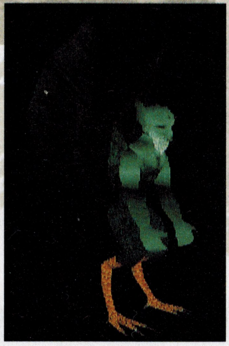


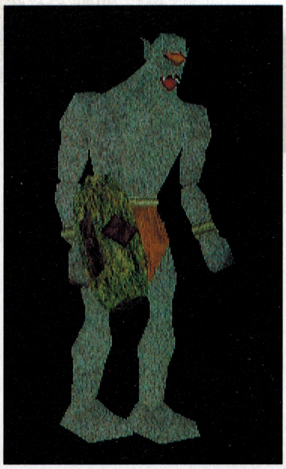
CHARACTER

ポラリウス

水と風を操る魔物で、俗に「氷の悪魔」と呼ばれる。アルフレッド王に従い各地を襲ったものだが、今はここ、氷の平原で息を潜めている。







ガランテス

古代、ガラン渓谷にはガラン族と呼ばれる種族が住まっていた。この巨人は、ガラン族の末裔であると言われる。だが、魔法を否定し、肉体のみを頼りに戦い抜いたガラン族とは違い、ガランテスは土の魔法を使うため、真偽のほどは定かではない。

MAP



風の哭き声が聞こえる



ガラン渓

ガラン渓谷。かつてドワーフ族が住んでいた地。
慈悲を知らぬ魔物の殺戮により
この地は死の渓谷となった。
それでも、足を踏み入れる者はあとを絶たない。
地中に眠るブロミウスに誘われ。

死してなおブロミウスを求める者たちの声が谷

A……土の結晶石

べつだん罠が仕掛けられているわけでもなく、無造作に転がっている結晶石。かといってこの結晶石に気を取られ過ぎてしまうと、周囲にいるガランリザードたちへの警戒がおろそかになってしまい、きつい先制攻撃を喰らうことに。



B……知力の実

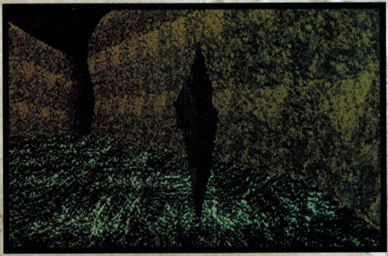
イシリウスの泉の裏というみつけにくい位置に隠されている。ただでさえ貴重な知力の実なので、忘れずに入手しよう。何はともあれ、これで鑑定できるアイテムも増えるというもの。



C……ブロミウスゴーレム

体内にブロミウスを取り込んだゴーレムは、灰色がかった色を持つ。実際にブロミウスの硬度を持つわけではないので、倒せないことはない。あとに残るブロミウスは、ドワーフの鍛冶師グーリンに加工してもらうといい。付近を探れば、ヴァーダイトを見つけることもできる。





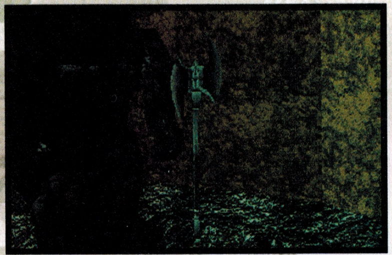
D……グランダルメイル

古代、この地に住んでいたガラン族が使用していた武具。戦闘に際し、魔法を全く使わないのであれば、これらの品の装備をぜひ薦める。魔法は犠牲になるが、非常に堅固な防具である。



E……モルグラインアックス

ブロミウスゴーレムのあとにある行き止まりで発見できる。地の精霊を宿した鋭利な斧であり、灼熱の溶岩の力を持つ。むろん、この斧を手に入れてから、ゴーレムに挑んでもよい。



F……ミーナの死体

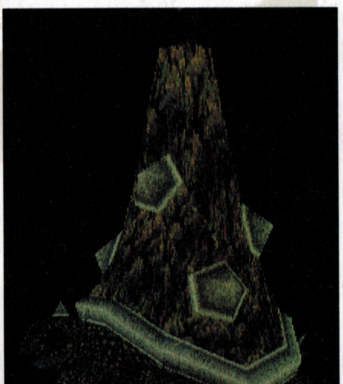
ライルのためにイシリウスの冠を発見したミーナだったが、手に入れるのがやっとで、生きて戻ることはできなかったようだ。形見に彼女の指輪を持ち、付近の洞窟へと入っていこう。



G……イシリウスの冠

洞窟にはミーナからイシリウスの冠を奪ったガランリザードが群れをなしている。不利な戦いを強いられるだろうが、ここはひとつ、ミーナの弔い合戦と思い奮闘してほしい。イシリウスの冠を手に入れた時点で、3つのイシリウスの証はそろったはず。エクセレクターが3段階目の形態になっているなら、クイストのレオン＝ショアのもとへ戻るといい。

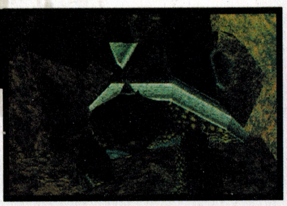




CHARACTER

シェルドラゴン

硬い甲羅をもつ竜の一種。たとえ聖剣と言えどもその甲羅には傷をつけることはできない。頭が唯一の弱点だが、最初のうちは刺のついた尻尾を頭と間違いやすいため、注意されたい。



the never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

by some unkownst spirit then sealed into his own castle by Alepl

MAP



ヴァーダイトの東の果て、ハイエルフ

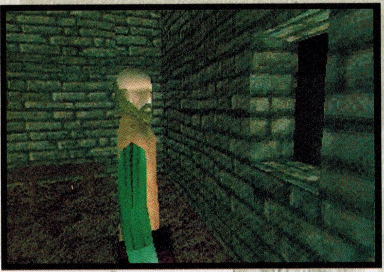
吹きすさぶ風の音が聴こえる。
世界が滅んだら
こんな景色が眺められるのだろう。
ハイエルフの残したこの瓦礫の山から
古の神殿を見つけられるだろうか。

そこには暗闇の海に浮かぶ既致の小島があった

that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkownst spirit then sealed in his own castle by Aleph

A……クローネ・リヒト

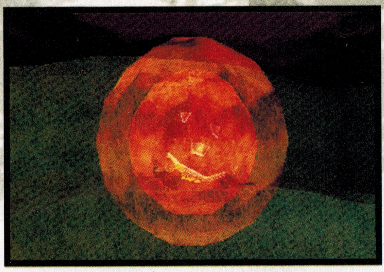
このような恐ろしい場所に家を構える彼はいったい何者なのだろうか？ 彼は昔ヴァーダイト城で学者をやっていたらしいが、今はオルラディン研究家、そしてイシリウス研究家としてその筋では名が通った人物なのである。彼は国を救う鍵はオルラディンにあると考えている。しかしオルラディンに関する資料があまりに少なく、途方に暮れる毎日を送っている。



B……シェルドラゴン

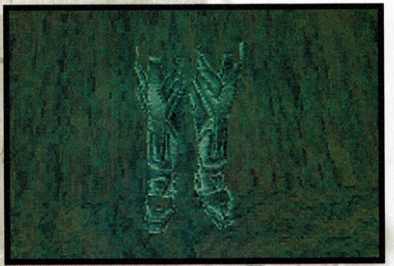
非常に狭い断崖の小道にシェルドラゴンが居座っており進めない。シェルドラゴンは頭部以外の攻撃をまるで受けつけないため、このような位置に居る場合、大変攻撃をするのが難しい。方法としては、弓矢と魔法があげられる。楽なのは魔法の爆発系を使用することだ。一撃で倒せるはずである。





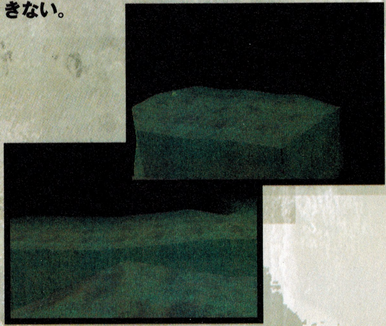
C……グランダルブーツ

ここにガラン族の武具のひとつ、グランダルブーツが落ちている。剣による戦闘を好むガラン族が実際にこの武具をつけて戦ったかどうかは不明。



D……崖

ハイエルフの遺跡を丁寧にまわってみても、どうしても行けない場所が出てくる。しかもこれまで歩きまわったところには大したものはなかった。そこで、飛び移るのである。足場から足場へ、走って飛ぶ。これを乗り越えないことには、あなたは真理を見ることはできない。



の遺跡

CHARACTER



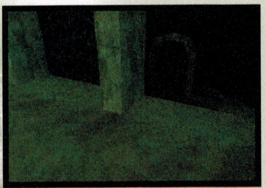
ルアストーン

はるか昔、ル・ア・イシリウスという名のハイエルフを祀るために、神殿がつくられた。この神殿を守るためにつくり出されたものが、ルアストーンである。ルアストーンがこのハイエルフの遺跡に存在しているということは、ここにル・ア・イシリウスを祀った神殿があったのかも知れない。

E……イシリウスの台座

クローネ・リヒトの言っていた台座を発見する。「イシリウスの鍵」はもう持っているだろうか？ 持っていないのだったら、すぐさまクイストに戻るべきである。台座に「イシリウスの鍵」をはめ込むと、ゲートが不可思議な色の光の膜を張り、活動を始める。このゲートは空間移動をするためのものである。ゲートをくぐれば対岸のゲートに移動する。ちなみに「イシリウスの鍵」は1回はめ込んでしまえば、再び取ってしまっても機能し続ける。





F……グランダルアーム

ガランの武具の内のひとつ「グランダルアーム」が安置してある。ゲートを通ればたどり着ける。



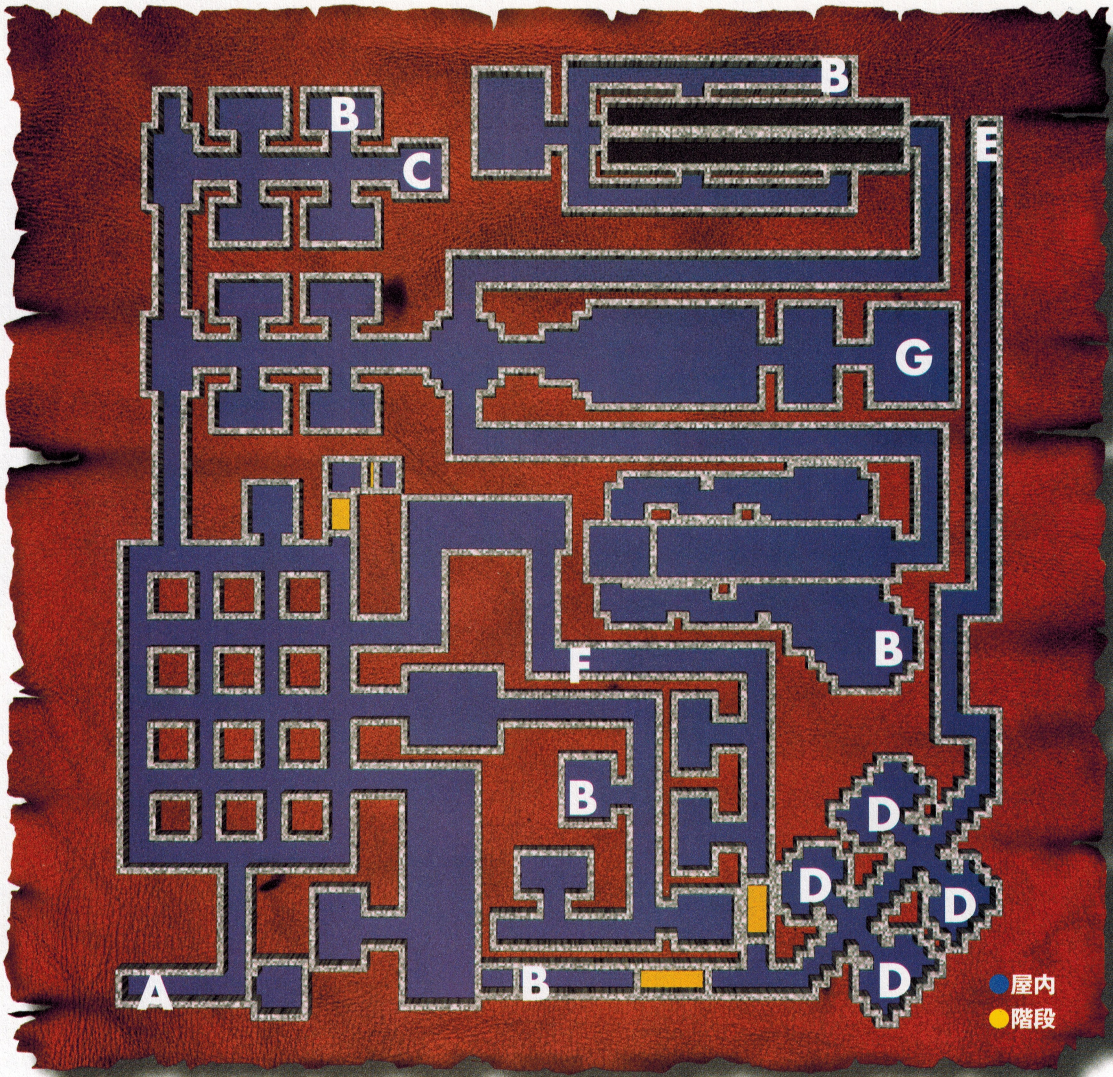
G……魔法陣

泉からゲートをくぐり、その先にある洞窟に入る。突き当たった先にあるものは、魔法陣である。この魔法陣は？ クローネ・リヒトが何年かかってもたどり着けなかったオルラディンの迷宮の入り口である。



MAP





大魔導のふたりの弟子が

オルラディンの

壁に立ち並ぶ石のレリーフが
侵入者を見下ろす。
ここは大魔導オルラディンの築きし神殿。
古の守護者たちが永き眠りから目覚め始める……。

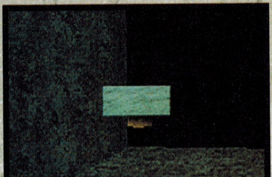
共に大成し、共に師を捨て去った迷宮

A……ハイエルフの遺跡へ

魔法陣に足を踏み入れると、そこは大理石でつくられた迷宮である。ハイエルフの遺跡に戻る際は、再び魔法陣を踏めばよい。

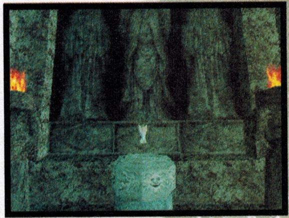
B……オルラディンの鍵

迷宮の各所に落ちているオルラディンの鍵。迷宮の床の模様にまぎれて見にくいかもしれないが、使うたびに消費していくアイテムなので、ひとつたりとも見逃してはならない。



C……光の結晶石

この迷宮では、光の結晶石が大量に見つかる。もちろん、道に落ちていることは少なく、たいていの場合オルラディンの鍵と引き替えに入手することとなる。鍵の数が足りなくなったら、ドワーフの商人ダディンの許へゆき、鍵を仕入れてから探索を再開すべきだ。



D……結晶石の玄室

四大魔力である風・火・水・土の結晶石がガルダによって守られている。放射状に配置された玄室には、何か意味が隠されているのかもしれないが、気にせず石を入手しよう。



E……オルラディンフード

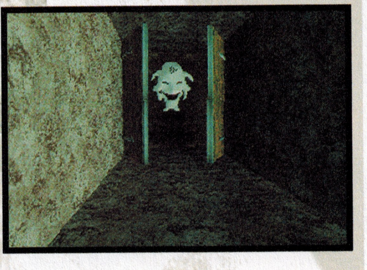
放たれる矢をかいくぐり、フェイストラップを破壊しつつ通路を抜けてゆくと、オルラディンの宝物入れが見つかるはず。ここで入手できるオルラディンフードは、装備するとMAGICゲージの回復速度が速くなる。魔法を戦闘の主軸に据える際に不可欠な兜。



F……フェイストラップの通路

この不快きわまりない顔面が、通路という通路を文字どおり塞いでいる。扉が開いたときが勝負。魔法を叩き込もう。剣による攻撃も不可能ではないが、いたずらに矢を受けるのは好ましくない。





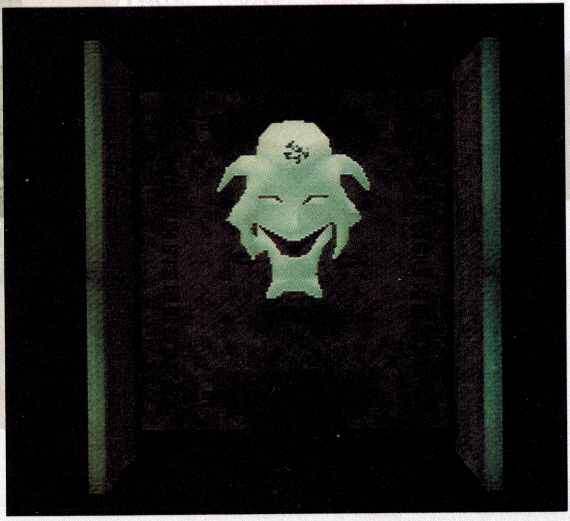
G……始まりの地へ

魔法陣はここにも存在する。ただし、足を踏み入れた者が送られる先は、イシリウスが真理を知った場所、始まりの地である。

迷宮

フェイストラップ

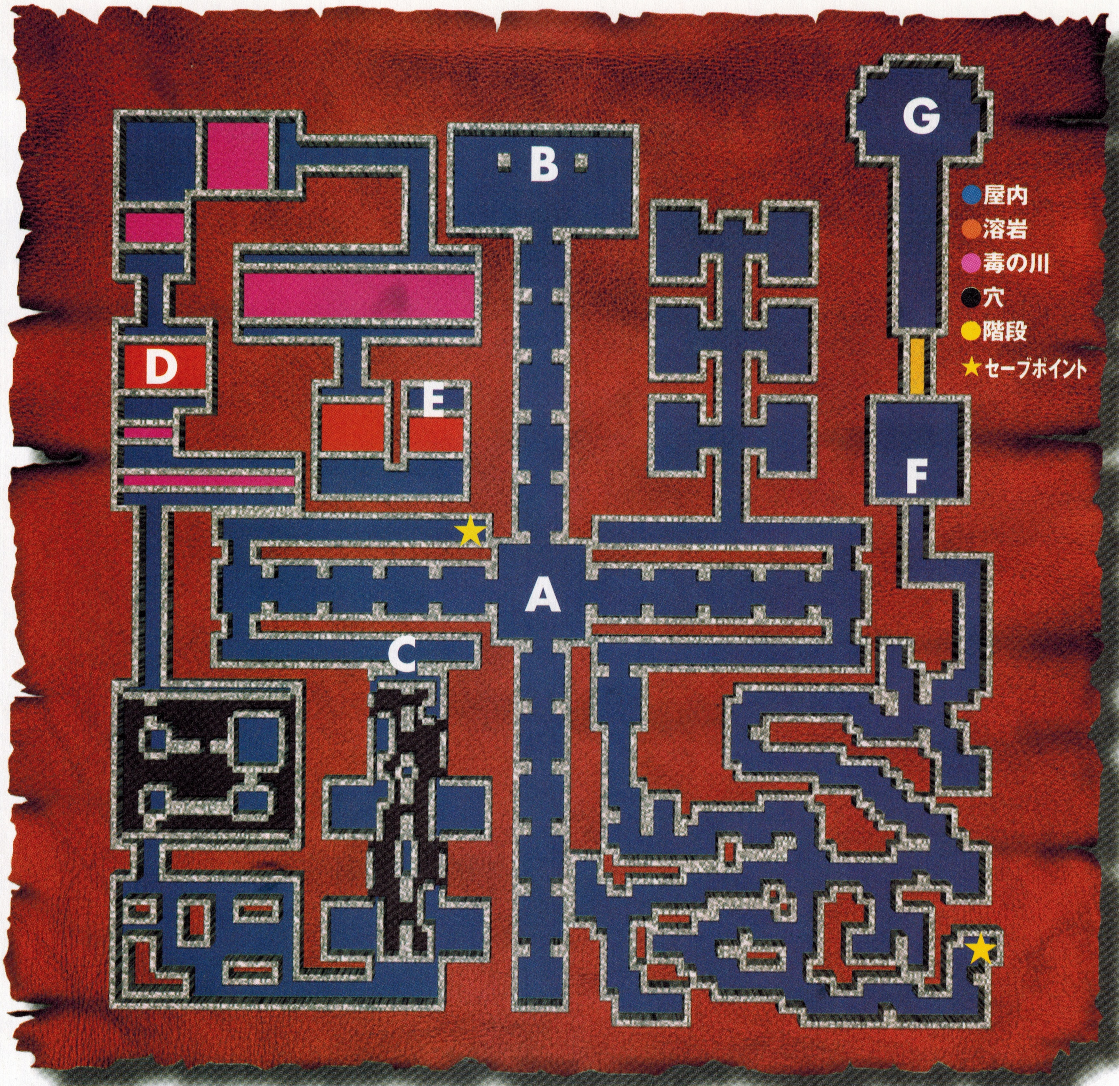
通路を歩いている途中、矢が突然飛んできたら、この罠が仕掛けられていることを疑おう。扉のように偽装されているため発見は困難かもしれないが、矢を放つ瞬間、その醜い顔を扉の隙間から見せるはず。その瞬間が、こちらにとって唯一の攻撃の機会なのである。



MAP



竜王草の木の前に立ち



始まりの地

イシリウスからすべての力を受け継いだとき
オルラディンは絶望の洞に立たされた。
己の役目は力を正しき者に伝えることだけ。
哀れなハイエルフは、自らの首を真理への鍵とし
永く、深い眠りについたのである。

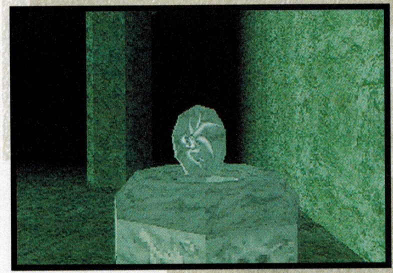
王子ライルは金色の光に包まれる

A……オルラディンの迷宮へ

オルラディンの迷宮に通じる魔法陣。ここも他の魔法陣と同じく、行き来が可能である。

B……妖精の石

ギーラやシースは、オルラディンの迷宮をしきりに探っていた。彼らは使い魔や妖精を何度も送り込んだが、すべてオルラディンに察知され、企ては失敗に終わった。そのとき送られたギーラの下僕だった妖精が、この石の中に封じられている。グレーンの妨害に注意しつつ入手しよう。



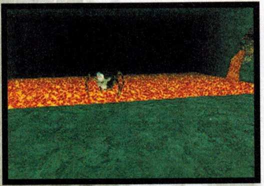
C……崩れかかった橋

ここには崩れかけた橋が架かっている。ダッシュをうまく使えば渡ることができるのだが、渡れる場所と渡れない場所の区別をつけづらい。そこで、折れている渡り木の数を目安にする。2本以上渡り木が折れている場所は、ダッシュしても飛び越せない場所なのである。



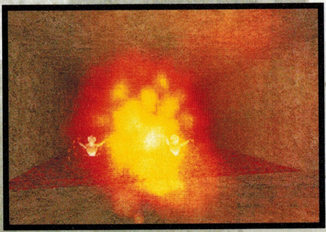
D……溶岩流

フレアの口から転送された溶岩流が流れる。誤って足を踏み入れたが最後、一巻の終わりとなろう。フレアを倒せば先へ進めるようになる。



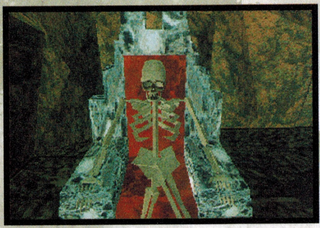
E……魔王の首

オルラディンは、自分の首を真理への鍵と決めたときに、自らいのちを断ったのだろう。ちなみに、付近にいるアルケメーネはごくまれにアノリウムソードを落とすことがある。



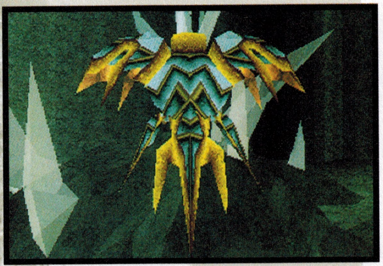
F……オルラディン

玉座に腰掛ける首のない骸に、魔王の首を置くと、真理と力を司る竜王草の木への道が開ける。オルラディンの骸はライルの光の魔力を大幅に上昇させてくれるので、必ず話すべきである。



G……竜王草の木

竜王草の木は、選ばれし王子ライルへ真理を伝え、神々しき金色（こんじき）の武具を送る。





CHARACTER

クランネル



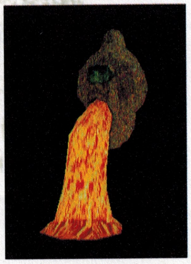
オルラディンがつくり出した魔法生物。さほどの生命力は持たないが、拳から放つ強力な光の矢で敵を寄せつけない。魔法への強い耐性を持っている。

グレーン



迷宮を守るため、オルラディンが考案した装飾。光の矢を射出する。ゴースもパイルレントも、これを参考にしてつくられた。故に、矢に弱いという弱点まで引き継ぐはめになるのだ……。

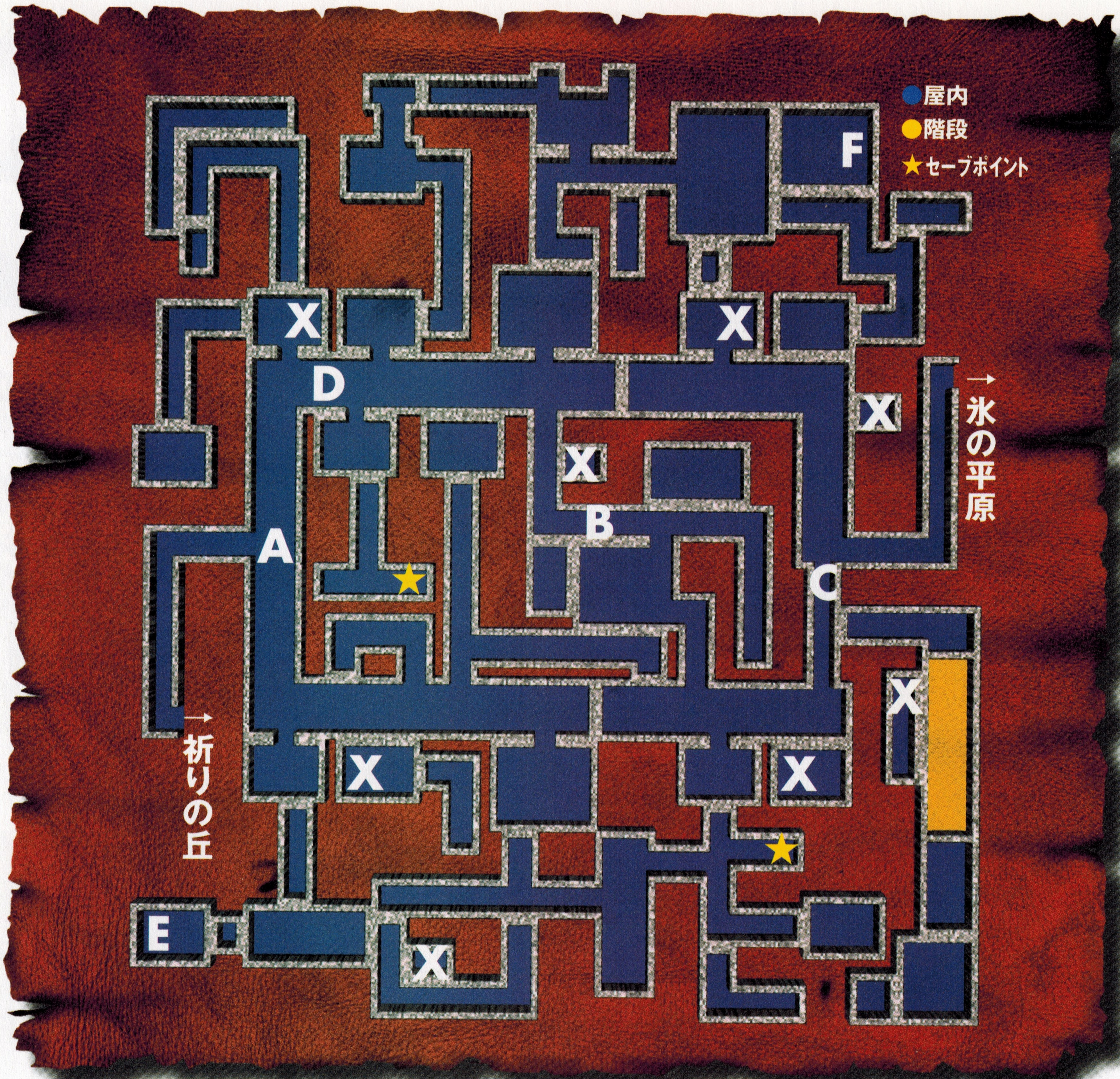
フレア



溶岩をいずこからか転送する魔法生物。これもオルラディンがつくり出した装飾品である。

MAP





変貌した王の悪意が

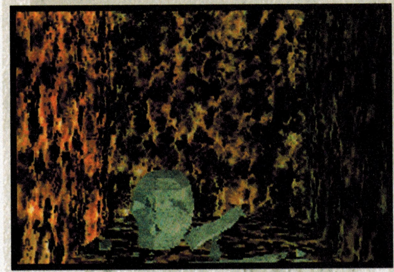
死の通路

狂える聖王がまだ正気のころ
王家に伝わる秘宝の幾つかをその奥に納め
用心深く罠を張り巡らせた迷宮。
アルフレッド王は変容後、楽しみのためか
使いの者にその秘宝を探させたという。
残虐な罠にかかり、その者が死ぬのを承知で……

通路という通路を充たしているかのようだ

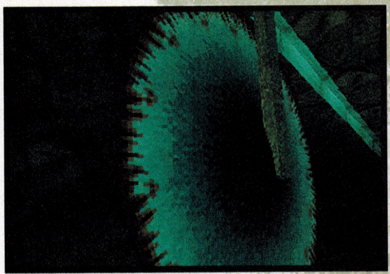
A……隠匿された骸骨

祈りの丘から侵入し、ふたつの燭台の間を物色すると小さな隠し扉がある。しかしそこに所蔵されているのは、ただの骸である。秘宝を奪いに来る者への警告なのだろうか。だとすれば、それはアルフレッド王によるものなのか、それとも王にけしかけられて死に至った者たちの、心の叫びなのだろうか？



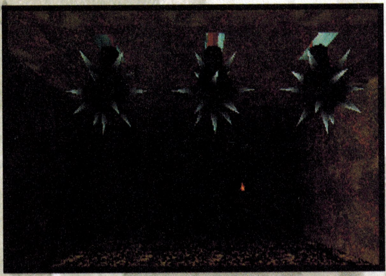
B.C……回転する刃

通路の向こうからなんらかの動作音が聴こえてきたならば、すぐさまあとずさりに走り逃げたほうがいいだろう。狭い通路の天井から地面までを埋め尽くす、巨大な円形の刃が、襲ってくるからである。斬られたなら、一撃で絶命することが間違いないこの刃を避けるには、秘宝の入手自体を諦めるのが無難だろう。しかし先へ進もうとするならば、内臓器官のような壁に隠された待避場所を見つけなければならない。“死の通路”と呼ばれるゆえんである。



D……鉄球

鋭い突起をいくつも生やした鉄球が、振り子のように揺れている場所がある。運動の鈍いこの鉄球、体を鍛え装備を調えておけばケガを負うだけでやり過ごすことができる。が、たびたびケガばかりしていては、迷宮内をさまようちにいのちを失うことにもなりかねない。近くにある解除装置を作動させたあと、帰路をたどるのが賢いというものである。なお、鉄球は１カ所だけではない。

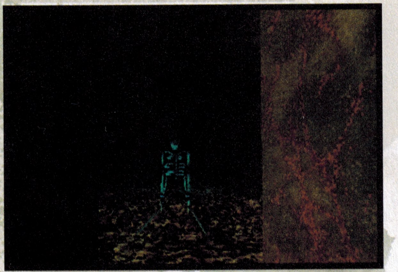


X……解除装置

前後に揺れる鉄球を止めるための装置である。鉄球の近くを探せば、それに該当するものが見つかるだろう。

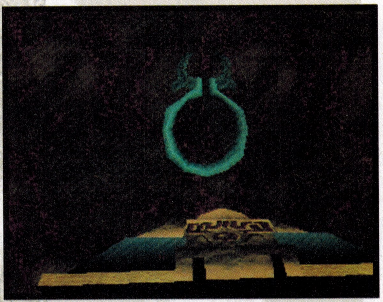
E……聖王の鍵

アルフレッド王がつくらせた王家専用の鍵。王家の宝箱を開けるのに必要であり、重要な道具であることはいうまでもない。



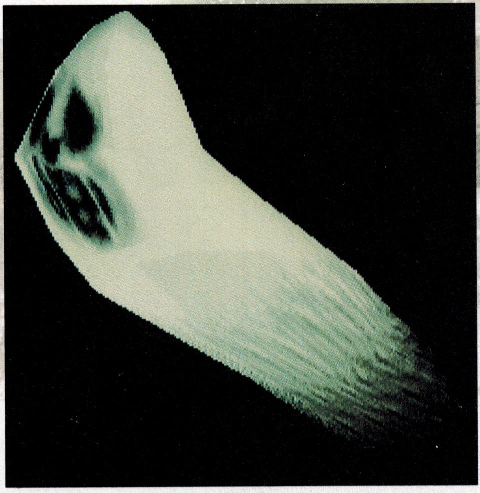
F……イビルリング

呪いのかけられた指輪である。装備している間は毒に冒され、体力が減衰していくが、引き換えにすべての魔力が高められる。迷宮の最深奥にあることからも、この指輪の危険性と重要性は計り知れる。



CHARACTER

ガスト



彼らの顔は死んだときの恐怖そのままに、激しく歪んでいる。悪霊には生者を襲う悪意があるが、彼らにはそれがない。呪いや恨みや悪戯心からではなく、恐慌心に狂い、人にすがろうとするのだ。死の通路に潜る者は、ガストの恐怖に動揺することのないよう、精神を鍛えておかなければならないだろう。



スカルファイター

死してなお、魂を現世に縛られた者の霊。なんとかして呪縛から逃れようと、一心不乱に剣をふるい続けるその姿は、どこかもの悲しい。蒼い半身を物質として遺しているのは、呪いの強さのあらわれか。両手に剣を握りしめ、宙に浮かび侵入者を見据える目は、倒されることを望んでいるかのようだ。実際、近隣の魔物に比してもことのほか弱い。

ars, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

by some unknown spirit then sealed into his own castle by Aleph

MAP



丘から望むる野原には

祈りの丘

祈りの丘。
その名は、アルフレッド王が王妃と共に平和を願い
祈りを捧げたことに由来するが
王妃ノエルは病に倒れ、聖王は正気を失った。
今や祈りを捧げているのは、墓に宿る思念のみである。

哀切な

雑念と、愛する者の幸福を祈る心が満ちている

A……アレフの墓

墓の周囲は結界により閉ざされているが、すべての属性の魔法を習得していると、触れたとたんに結界が解ける。「国を見守り給え　アレフ＝ガルーシャ＝レグナス」の墓碑銘が、墓石には刻印されている。アレフが魔力を託した4人の魔導師によって彫られたのであろう。ライルが手にする折れたムーンライトソードは、まだ振るうことはできない。



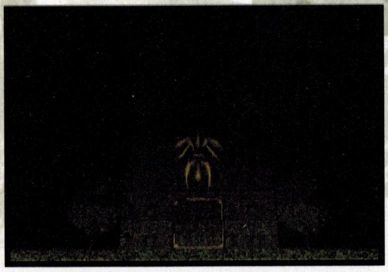


B……サイス

城の入り口の隣の玄室に侵入したなら、通常よりもひとまわり大きいサイスにその鎌首を向けられることだろう。肋の間から透けて見えるのは、床に転がっている竜王草の実である。

C……城の入口

アレフの施した封印により、常人が王家の紋章の入ったこの門をくぐることは不可能である。それを可能とするのは、超人的な意思と体の力を持った者か、アレフの所持していた折れた魔導器を手にした者だけであると言われている。



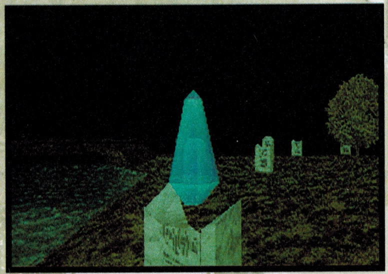
D……尽きぬ亡霊の群

そこに墓が群れなしているせいか、亡霊もまた群をなして丘中を浮遊している。哀れみの心をもって接するのもいいが、一度気を許したなら、そのときは呪いをかけられることになるやもしれぬ。

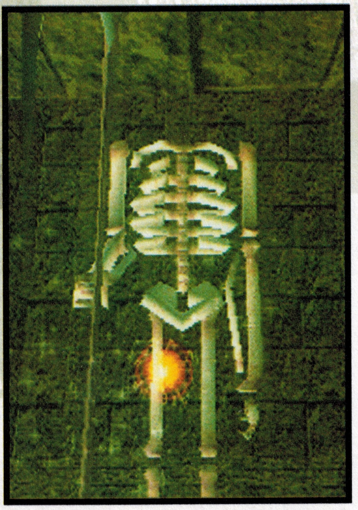


E……水の結晶石

金色の泉から川に沿って南下すると、川岸に蒼く輝く結晶石が落ちている。水流を思うがままに操りたいのであれば、目を凝らさなくてはならない。



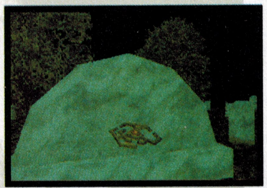
CHARACTER



F……回廊の鍵

教会の北の幾多の墓石の中に、木々に阻まれ裏からでなければたどり着くことのできない墓があり、そこには王のもとへ行くために必要な鍵が大事に眠らされている。その墓には、ルリアン＝ゴゼットと記されている。





G……ルリアン＝ゴゼット

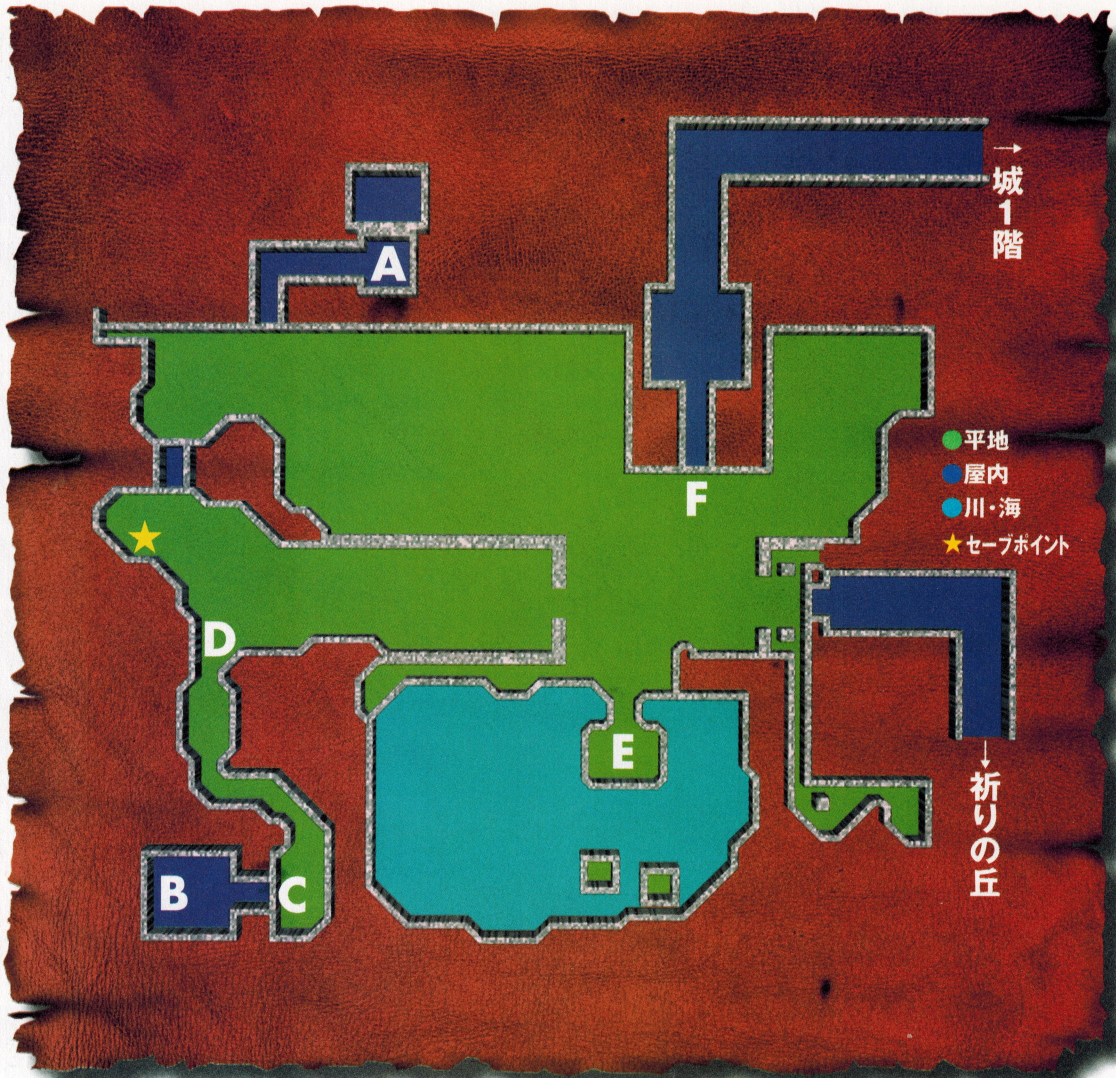
生者の精気なきこの祈りの丘、墓場に近い教会に花嫁姿の女性は似つかわしくないであろうか。"封印の日"に離ればなれになった若き兵士の無事を祈り続ける限り、彼女はそこに姿を宿すだろう。



サイス

炎の魔導師によりつくられた死神。その手に持つ鎌に攻撃されると、体が麻痺してしまう。この祈りの丘にいるサイスは、一度倒すといなくなる。体も少し大きいようだ。

MAP



城壁の内は昔のままに

ヴァーダイト

墓所から運ばれた竜の泉のその側にアレフの幻影が
中庭に立ち並ぶ木々は黙して何も語らない。
弱々しき灯火に照らされ、時に蝕まれつつある石柱が
無人と化した城壁の内側に影を落とし 聴こえない音を

遺されている。人がひとりもいないことを除けば…

城

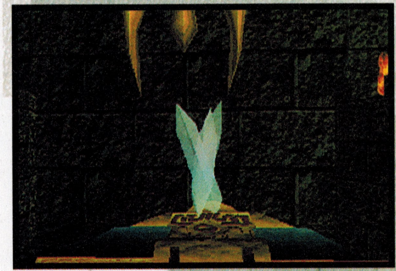
東の闇宿る。

こだまさせている。

A……光の結晶石

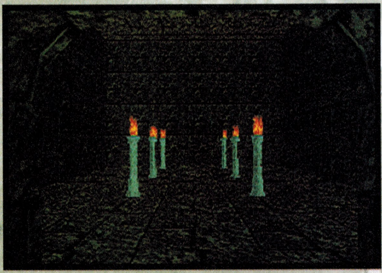
この棺のような宝箱は聖王の鍵でなければ開けることはかなわない。光の魔力を強め聖王との対決に備えなければならぬ。隠し扉の奥にはみんなに愛されていたころの王の"遺言"がある。





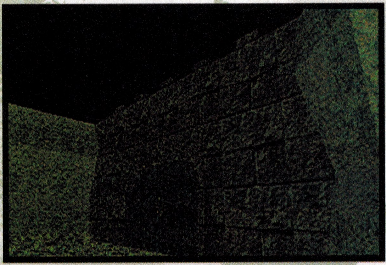
B……魔法陣

王家墓所へと侵入する唯一の道である。特に通行するための条件はなく、往来は自由だ。



C……墓所入口

ライルが父の記憶を持って生まれてきたとするなら、この王家の紋章の入った扉を目にして、厳粛な気持ちになり緊張を覚えないわけにはいかないだろう。国全体が巨大な墓所になろうとしている今、王家墓所の内部はさらに屍臭と哀愁を濃くしている。



D……ライルの墓

城の中庭から墓所の入り口へと向かう石畳の道を左に折れようとすると、否が応でも目につく墓がある。「闇に葬られし者　ライル」この墓碑名は、いかなる者が刻んだのか。



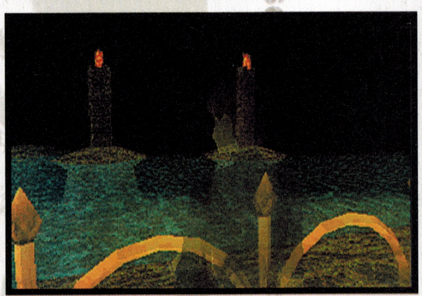
F……城への入り口

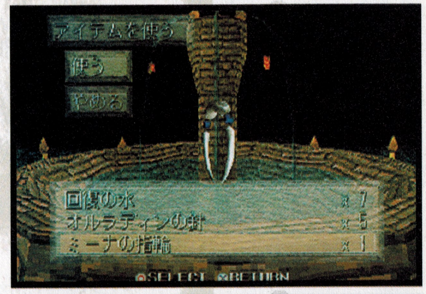
城壁の中に封印を越して侵入してしまった今、ここを通り抜けることは非常にたやすい。だがこの先の難関を突き破るためには、今しばらく周囲をさまようほうがいいだろう。

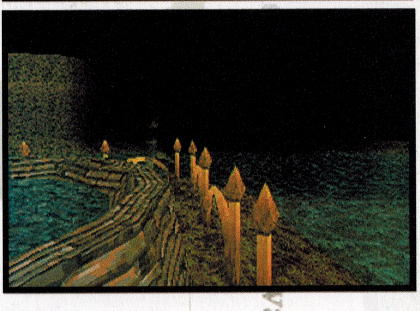


E……竜の泉

王家墓所より運ばれた泉。もはや回復の泉としては機能していない。聖王が封じられるその日までは、アレフがたたずむ姿を見ることができた。今一度彼に会うためには、正しき道を歩み、聖剣を持参し、そしてミーナの形見の品を用いなければならない。王を打倒するため、残留するアレフの思念に学ぶのである。







MAP



かつて父が乗り込んだ

王家墓所

魔物の巣と化して以来、使われなくなった王家の墓所は
徐々に崩壊の様相を呈し始めている。
竜の泉も城に移され、神殿ももはやない。
内部に満ちるのは単調で生気に乏しい空気のみ。
アルフレッド王の空虚さを映し出すかのように——

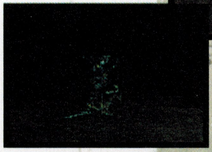
旧ヴァーダイト王家という魔族の巣窟、その残滓

that never clears, muttering to himself. ffer recalled that time when King Jean was possessed

A……メレル＝ウル

死した後、シースにより復活させられ、ギーラの殲滅に務め、王家墓所１層を制圧した今も、なおわずかに残されたギーラの意識を求めてさまよっている。倒せば彼の持つ剣を奪い、安全に下層へ向かうことができる。





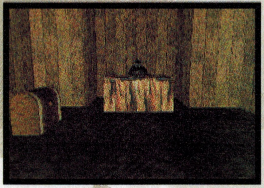

B.C.D.E……マミー

包帯を巻かれた動く死体である。倒すとブラッドストーンを放出する者が何体か存在する。



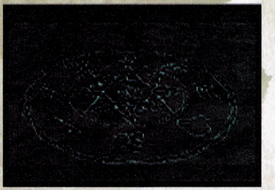
F……ライト商会

その昔、墓所内で商売を営んでいたライトが、生ける屍と化している。シースとギーラの対立の構図、その現状を伝える彼は、何ゆえに生前の店に縛りつけられているのだろうか。側にある宝箱からは、いくらかの金貨が手に入る。



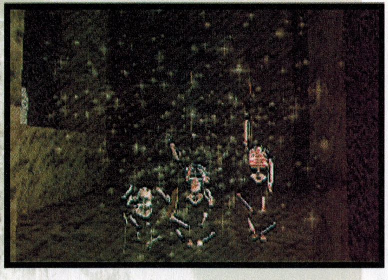
G……魔法陣

墓所入り口との間を行き来するための魔法陣である。たびたび使うことはないであろう。



H……スケルトン

３体のスケルトンが、まるで剣技の練習をするがごとく斬りかかってくる。うち１体からはロングソードを奪取することができるが、これは不要な品であろう。



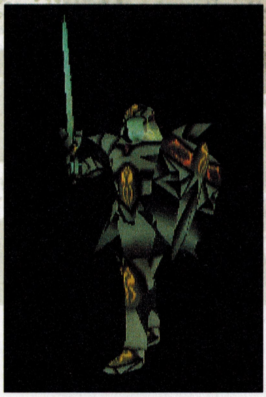
I……土の結晶石

聖王は、この近隣の通路の深奥でやはり行き倒れとなった骸の握る、竜の杯を手にしたことがある。ここでも、宝物は骸の中にある。



1層

CHARACTER



メレル＝ウル

シースに従い戦うことで多くのエルフから尊敬された彼であったが、今では恐ろしいアンデッドとして復活している。彼はその魔法剣の技をもって、傷を癒そうとしていたギーラを回復不可能なまでに追い込んだ。強敵である。

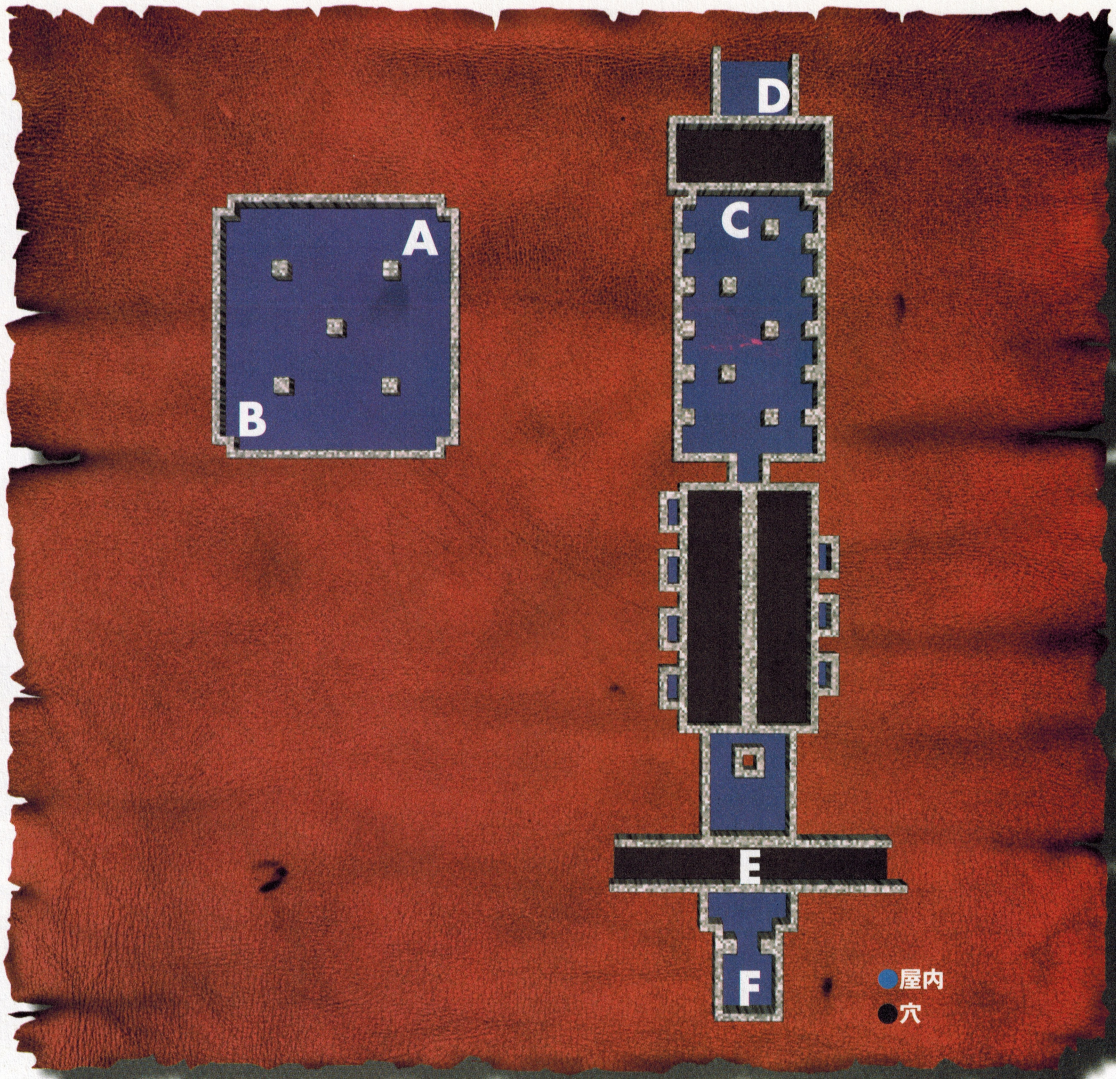


マミー

ヴァーダイトの歴史上、このような埋葬が行なわれた時期があった。眠りを妨げた者への復讐からか、魔物として復活するといわれる。厚く盛られた包帯のせいか、防御力はある。

ome unkowmst spirit then sealed into his own castle by Aleph





今も残るギーラの怨念が

ギーラの寝

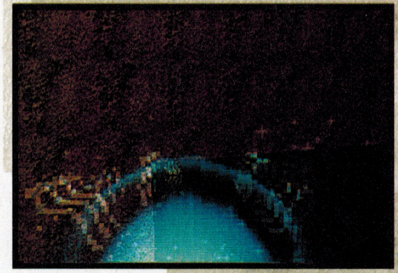
かつての王家墓所5層。
巨大な竜も妖精ミーリアも今はいない。
竜はギーラの姿の投影であり
ミーリアはギーラのつくりしものだったのである。
あの黒き竜が、自らが降り立った最初の地であるここで
ひたすら怨念のみを煮えたぎらせている。

A.B.C……魔法陣

王家墓所１層とギーラの寝所の間、そしてギーラの寝所の中を行き来するための魔法陣が描かれている。

D……デーモンロード

魔法陣を移動した先では３体のデーモンロードが爆発系の魔法で攻撃してくるが、のみならず魔法陣の反対側の空間にもう１体が執拗に攻めてくる。倒すのであれば、遠距離かつ上方に存在する敵へ到達する魔法を選び、装備しなければならないだろう。

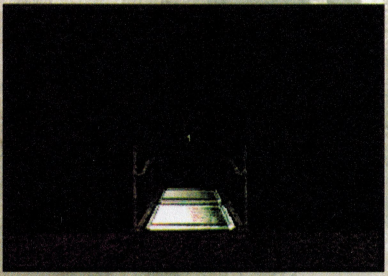


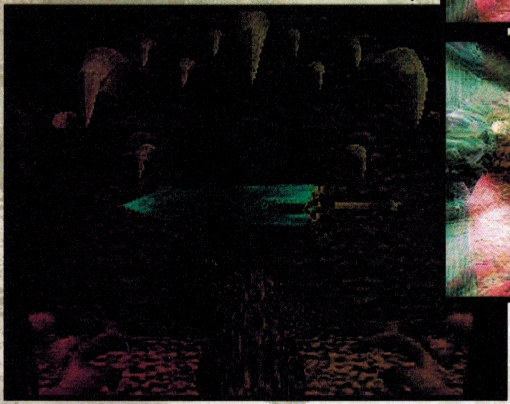
E……妖精の架け橋



つり橋を渡りきった先は断崖となっている。大魔導オルラディンが迷宮に忍び込んだギーラの使い魔を捕獲し、石化した“妖精の石”を用いることにより、この先に眠るギーラと接触を持つことができるはずである。妖精が飛翔したあとには、人が歩くべき道ができているだろう。







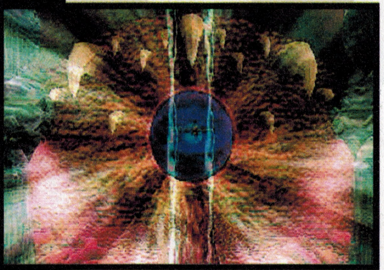
所

“聖剣”に力を与える。それは決して正しいものではない

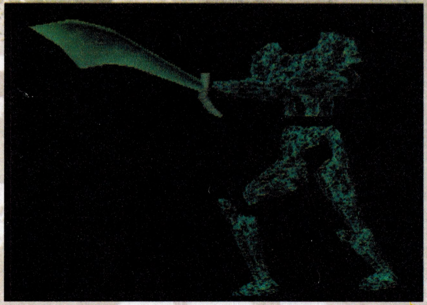
F……ギーラの寝所

ギーラの意識そのものが、束の間眼の前に現れる。シースへの復讐心に燃えるギーラは、折れたムーンライトソードを復元するだろう。ただしそれを使うときに、ギーラの傀儡とならってはならない。アルフレッド王に替わる暗黒の支配者としてではなく、ヴァーダイトの運命を人の手に取り戻すために“聖剣”を振るうのだ──。





CHARACTER



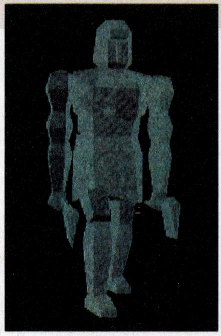
デスファイター

過去にブラックナイトに倒された戦士たちの鎧が、シースに操られ再び立ち上がった。倒されたことへの憎しみは忘れておらず、身軽な動きで攻撃を繰り返す。炎の魔法も脅威である。



デーモンロード

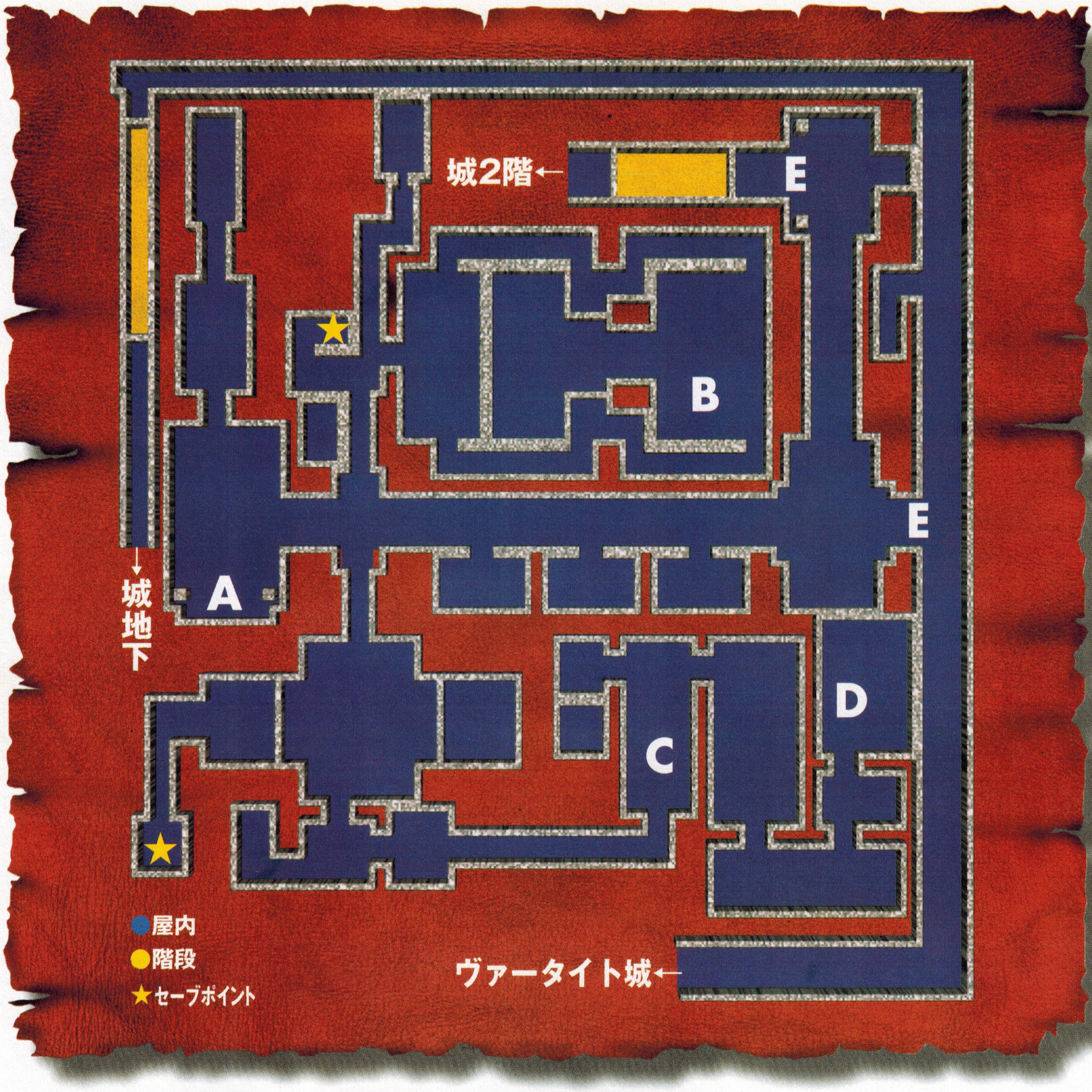
ギーラが自らを守護する、その主力としてつくり出した魔物。いくつかの微妙に異なる型が存在するが、寝所にいるものが最終形。移動能力の高さと魔法攻撃の破壊力は脅威となる。



リビングスタチュー

魔法によりいのちを吹き込まれた石像。番人として侵入者が現われるまで、その場を護り続ける。石でできているために高い防御力を持ち、上背があるので戦いづらい相手ではある。

MAP



竜人が発する炎の熱さは

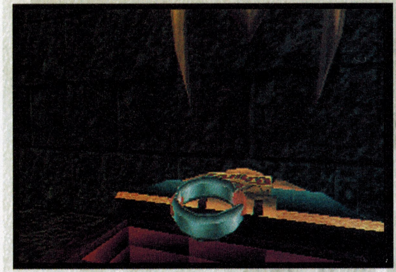
城1階

他国の貴族や詩人が集う活気あふれる
サロンであったその名残は、広間のテーブルや
醇美な調度や建築に、わずかにとどまっているにすぎない。
ドラゴニュートが火を吐き散らし
ドラゴマスターがライトニングボルトによる爆撃を
行なう様は、まさにこの世の煉獄である。

死した民が地獄で感じたそれと同じであろうか？

A……琥珀の腕輪

城１階の奥、２体のドラゴニュートが炎を吐くその広間に大きな棺状の宝箱がある。聖王の鍵を用いそれを開けると、漆黒の指輪と対をなす琥珀の腕輪が入っている。ハイエルフの祖、ル＝ア＝イシリウスが見つけた輝く光の石がはめ込まれたこの指輪は、肉体が受けた傷を徐々に回復させてくれる有用な品である。



B……幻の冠

この階層の中央に、２体のドラゴマスターが徘徊している空間がある。そのうちの１体が所有する幻の冠は隠し扉の位置を判別することができる。この冠を被ったまま隠し扉の前に立つと、幻の目が現われるのである。





C.D……回廊の鍵

アルフレッド王の待つ２階への扉を開けるのに是が非でも必要な２個の回廊の鍵は、南東の２カ所にある。通路を道なりに進んでいくと１体の屍体がある。地下でキーフから聞いていたエントという者の屍体であり、彼を調べたならば、まずひとつめの鍵が出てくるはずである。さらに突き当たりまで進み、ドラゴニュートを倒すと、そのうちの１体が鍵を落とすだろう。





E……回廊の鍵が必要

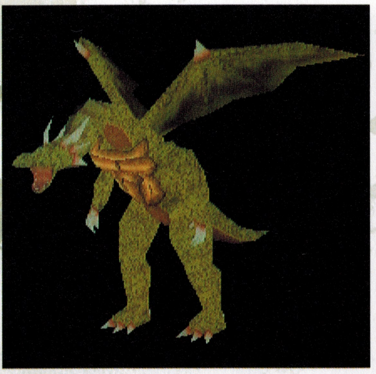
城の１階に初めて侵入した時点では、所持している回廊の鍵はひとつだけのはずで、２個の鍵を必要とするこの扉は開けることができない。一度地下を探索して鍵を探し出さねばならない。ただし隠し扉を発見すれば、扉の内側にまわることができる。

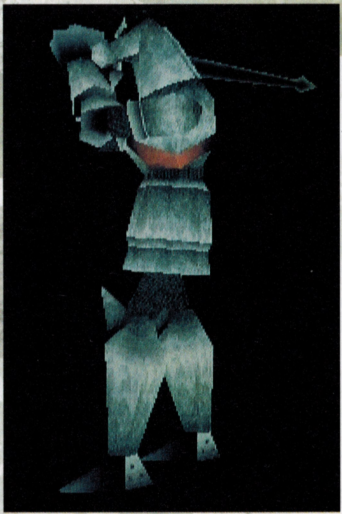


CHARACTER

ドラゴマスター

名前そのものは、高位のドラゴニュートに対する称号だと思われる。通常ドラゴンに従うドラゴマスターが、人間であるアルフレッド王に従う理由は謎。信じられない速さでライトニングボルトを撃ってくるのだが、これは避けようがない。





ドラゴニュート

何者かによりつくり出された魔物ではなく、ドラゴンと人間の間に位置する存在。マスターとなる竜に準ずる属性を持つが、城にいる者は火の魔法を駆るため、彼らの主人は火竜であると考えられる。



デスナイト

もとは名のある騎士であった者の鎧が、シースにより復活させられた魔物と考えられる。非常に強く、メレル＝ウルの剣程度では太刀打ちできないかもしれない。



ゲートキーパー

城の護衛兵の死体を呼び起こしたもの。城を護らなければいけないという意識のみが残り、侵入してくるものすべてを攻撃する。回廊の上空に浮遊するため、直接攻撃を当てづらい。

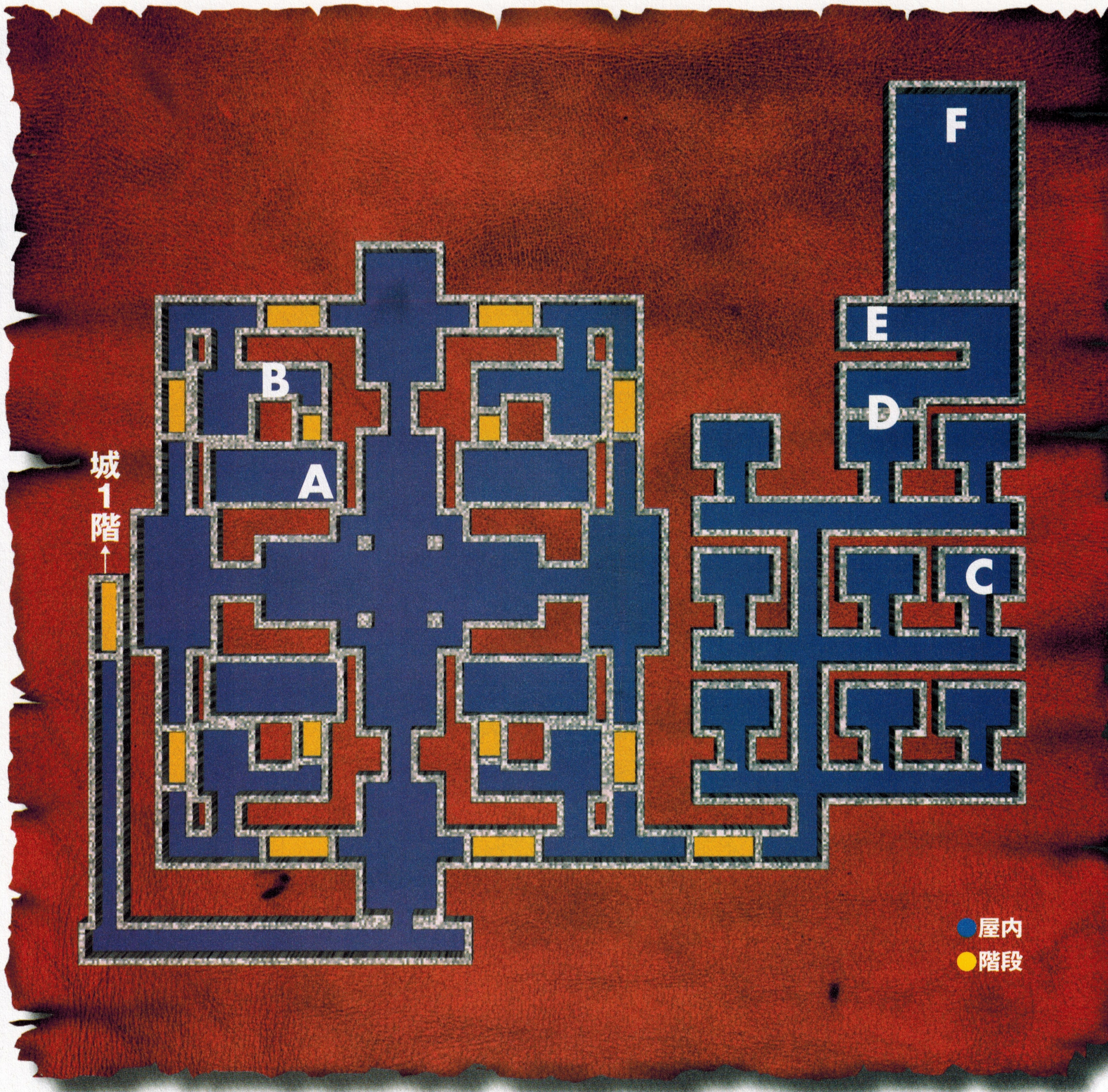
...clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

ome unkownst spirit then sealed into his own castle by Al

MAP



かつての賑わいは失せ



城地下

武器や食料の貯蔵場所として設けられた
地下階層には多くの商人が出入りし
ちょっとした賑わいをみせていた。
だが王が変容してしまって以来
魔物につくりかえられた兵士や民の恨みの声が
静かに響きわたるのみの冷ややかな牢獄と化した。

死人の呻きと妄執が、回廊中を駆け巡っている

A……回廊の鍵

円卓の側に落ちているその六角形の物体が、回廊の鍵である。城1階にある2カ所の扉を開けるのに必要であり、これがなければアルフレッド王のもとにたどり着くことができない。



B……土の結晶石

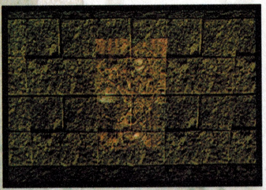
回廊の途中にいるゲートキーパーは、土の結晶石を隠し持っている。生前は土の魔法を学ぼうとしていたのだろうか？　いずれにせよ、土系の最強魔法を習得するにはありがたい品である。

C……風の結晶石

侵入する者、脱出しようとする者を幻惑する構造の地下牢の1室にゲートキーパーがいる。獄死したまま魔物にされたのか、風の結晶石を有している。

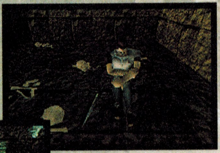
D……王の肖像画

地下牢の奥には恐ろしげな王の肖像画がある。当然、ただ絵が描いてあるということはなく、これは隠し通路が潜んでいることの目印なのである。王に反抗した画家が描いたこの絵の奥に、それはある。



E……キーフ＝ミルゴール

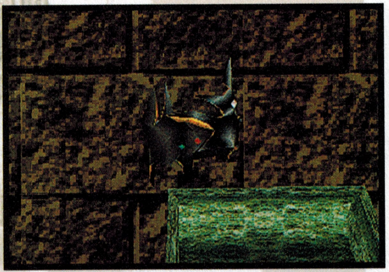
祈りの丘で、ルリアン＝ゴゼットが救い出すよう求めた婚約者の兵士である。“封印の日”以来、仲間が餌食になるのを見ながら隠れて過ごしていた。回廊の鍵のありかを知っているが、ひとつはどこかで落としてしまったという。





F……漆黒の腕輪

キーフ＝ミルゴールがいる通路の壁には隠し扉があり、その向こうは多数のブラッドデーモンがひしめく玄室となっている。奥の壁につくように魔導師の鍵で開く宝箱があり、そこには漆黒の指輪が収められている。琥珀の指輪と対をなすこの品には闇の魔物が封じてあり、その力を転じて敵の魔法攻撃を防御する。また、光以外の属性の攻撃力を高めてくれる。



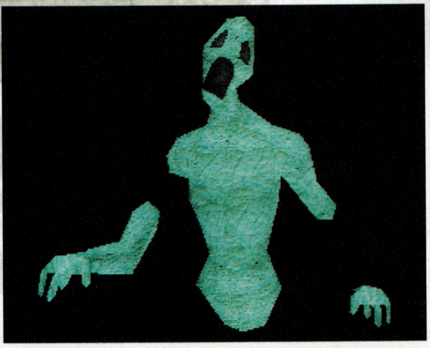
CHARACTER

ブラッドデーモン

もとは小さな魔物であったが、城の人々の霊を取り込み巨大化した。今では、城の1階層には収まらないほどの大きさとなっており、その全身を見ることはできない。近づく者の体力のみならず精神力をも奪い去るので、マジックユーザーにとっては脅威である。

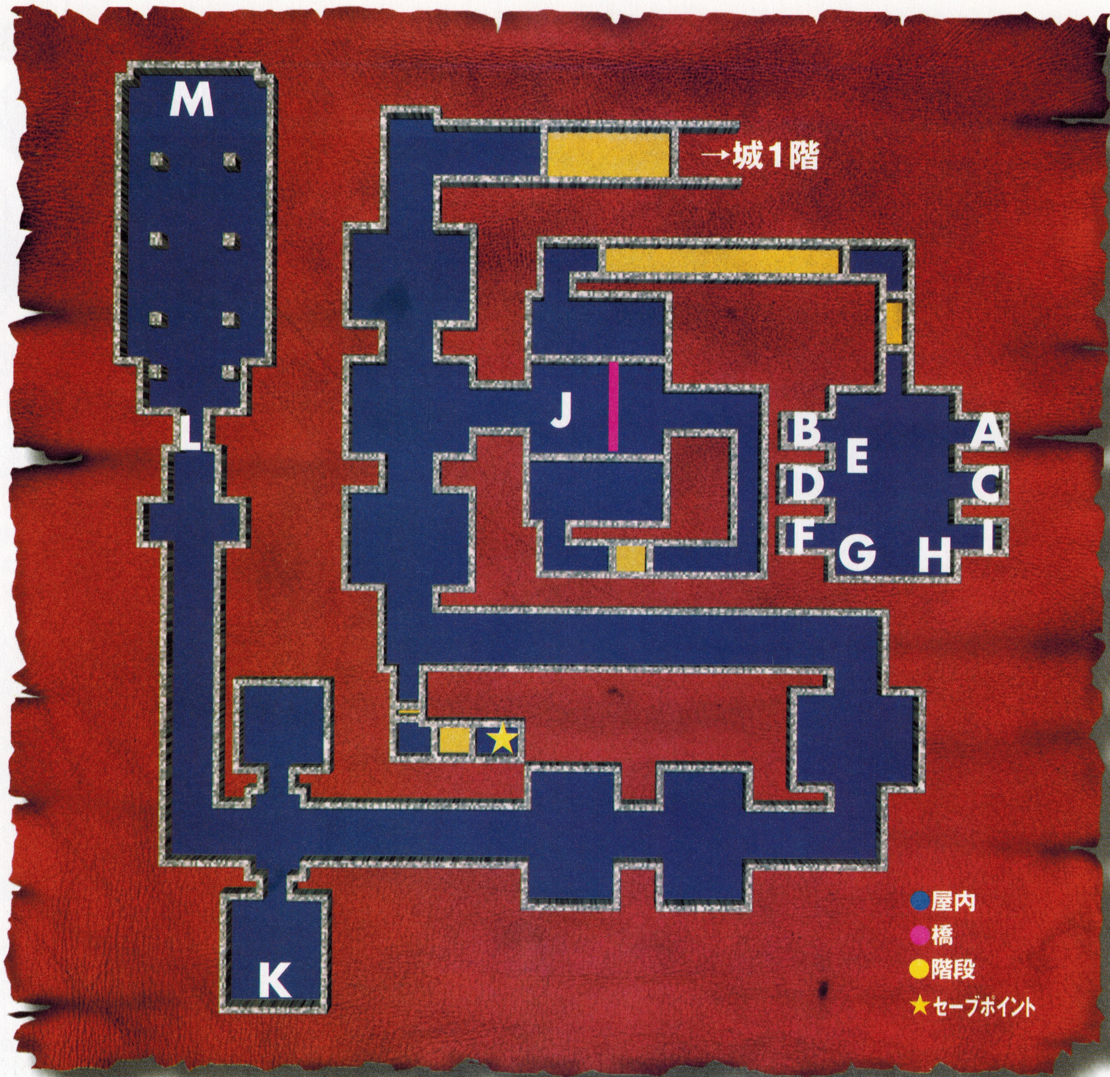






ウォールゴースト

強力な呪縛のために、死後も壁から逃れることができず、だれかが通るのを待っている。助けてもらおうとしてか、あるいは八つ当たりなのか、その通りがかる者に危害を加える傾向がある。生前は、城内で暮らしていた普通の人々であった。



10年来背負い続けた宿命

城2階

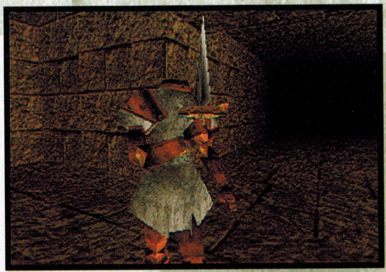
アルフレッド王は自らの広間で鍵を閉ざし
何者かと戦っていた。直後、みなの目の前に姿を
現わした王は、すでに生気を失っていた……。
神ならぬシースとギーラに翻弄され続けた
幾万年の月日を、ヴァーダイトの時間を取り戻すため
最期の聖戦が幕を開ける!!

A~I……数々の結晶石

ヴァーダイトや土の結晶石、水の結晶石などのほか、竜王草の実など、最終決戦を前に強化・回復のための品々が数多く貯蔵されている区画がある。ただしエンペラーガードの包囲網を突破しなければならないため、力を温存して直接アルフレッド王との戦いに臨みたい場合は、あえて立ち寄る必要はないだろう。

J……エンペラーガードの集中砲火

この一郭に侵入した途端、見えない位置からの魔法攻撃を受けるだろう。両側の堀の上から狙撃されるが、決して慌てることなく素早く向こう側まで駆け抜けるのが最善の策だ。もっとも前方は1体のエンペラーガードに塞がれるので、これは倒すなり、かわすなりしなければならない。



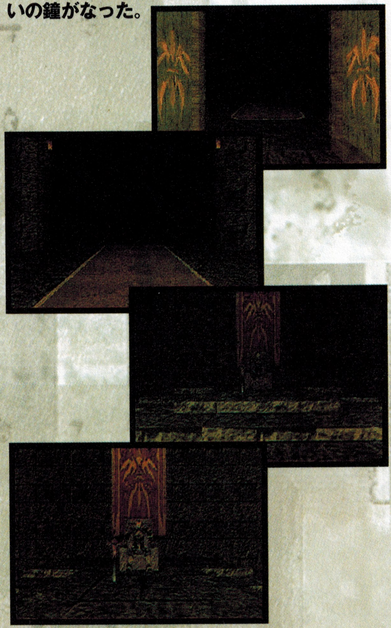
K……煌の羽

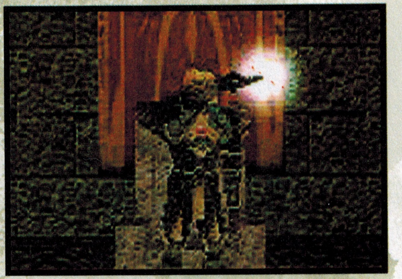
王の広間の直前にある玄室では、煌の羽が手に入る。レオン=ショアが光の水晶からつくった羽である。アレフが封じた魔力により光の魔力はさらに増幅され、敵の特殊攻撃をほぼ完全にふせいでくれる。ふたりの加護を受けて、広間に乗り込むのである。



L……アルフレッド王の間

城の深奥にたどり着くと、もはや戦いの舞台から逃れることはできない。長方形の広間を進むと王が玉座についており、こちらをしかと睨み、視殺しようとする。王は宣戦のひと言を吐くと光球を射出する。ついに宿命の戦いの鐘がなった。





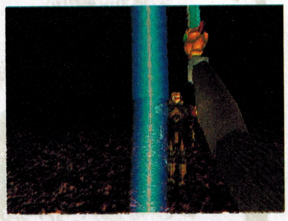
M……アルフレッド王と戦闘

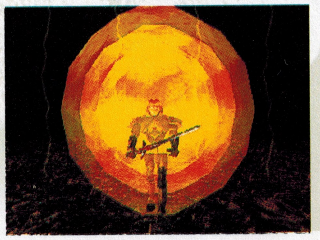
ダークスレイヤーを掲げた邪眼の聖王と、ムーンライトソードを振り下ろす金色の騎士との戦い。アルフレッド王の魔法剣を回避することは難しく、ライルとすれば追尾式の魔法──フラッシュやフリーズなど──で牽制しつつ、接近して斬りつけるしかない。しかし近くにいると剣撃で吹き飛ばされることがあり、思うようにはいかないかもしれない。とはいえ、順調に成長してさえいれば──父を乗り越えることができるだろう。そして新たな歴史をつくり出すのである。運命は委ねるものではなく、人が自らの手で生み出すものであるがゆえに。

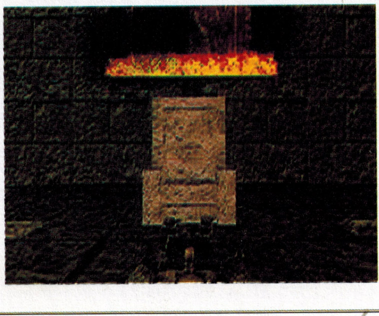












が果たされる。神を名のる者に反乱の鬨の声を上げて！

that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed

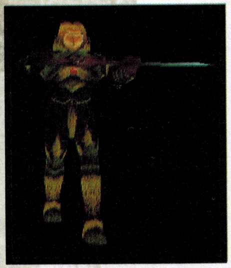
by some unkowmst spirit then sealed into his own castle by

CHARACTER

エンペラーガード



2種類が存在し、それぞれ体力と操り出す魔法が異なる。デスナイトと並ぶ強敵で、これを倒すためには慎重な回避と大胆な接近が必須である。もとは王直属の選り抜きの騎士たちであり、攻撃をされても引くことを知らない。



ソードマスター、ハウザー=フォレスターの息子であり、過去に城塞所にて現われた魔物の手からヴァーダイトを救った英雄として国王となった。その際聖剣を持ち帰ったがゆえ聖王と呼ばれていたが、今となってはその呼び名も極めて虚しい。

ジャン=アルフレッド=フォレスター

ELECTRONICOLUMN

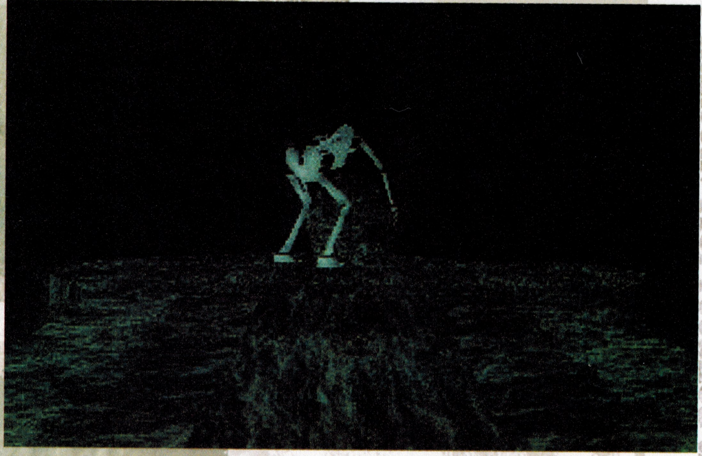
～視界に映る残像～



『キングスフィールド』はバーチャル・リアリティの方法論でつくられているが、現実そのままという表現を目指しているわけではないし、シリコン・グラフィックスのようなハイエンドなレンダリングCGに頼っているわけでもない。このゲームで描かれている世界は、たぶんに“夢”のような形象を維持し続けており、焦点や輪郭といったものは常にボカされた状態にある。これに対して対戦格闘ゲームの場合はキャラクターにピントが合わされている。つまり、主従の関係でいうとキャラクターが主で背景が従だ。家庭用ゲーム機をはるかに上まわるスペックの業務用基板を使用した格闘ゲームでも、その基本的な関係自体は変わらない。しかし『キングスフィールド』が主眼としているのは、画面のすべてを３Ｄポリゴンで描画することである。そこで大事なのは、世界



全体を構成すること。プレイヤーが没入する世界を提示することである。これはある種の映画の方法論にも似たところがある。ハリウッドのシナリオ・フォーマットに沿った映画ではないもの。見ていると眠くなる、という評価のされ方が有名な映画が、故アンドレイ＝タルコフスキー監督の作品群だ。起承転結の効いた部分がなく、フィルムそのものの独自の論理によって時間が流れるそれは、見ている者に生理的に眠気を催させる。それはつまらないからではなく、生理的に眠いような気分にさせるリズムが映像の中にあるからではないかと、筆者は想像する。『アンドレイ＝ルブリョフ』『ストーカー』『ノスタルジア』そして『サクリファイス』。水、霧、林檎などといった隠喩としての扱いを含んだ自然現



象は、映画に夢幻的な質感を与えている。『キングスフィールドIII』をどこかで見たような、と思ったら、それはタルコフスキーの映画だった、というわけだ。卑近なことをいうと、古い壁がある。「古い壁があなたには異質だとおっしゃるんですか。失礼ですが、それは承服できません。古い壁ほどありふれたものがあるでしょうか。ついさっきまで私は街を歩いていて、その古い壁を見てきたところです。ある壁の前では、立ち止まりさえしました。その古さに惹かれたからです」と、アンドレイ＝タルコフスキーは1981年10月に行なわれた講演で語っている（“ＷＡＶＥ26タルコフスキー”より抜粋、ＷＡＶＥ発行ペヨトル工房発売）。古い壁は『キングスフィールド』シリーズでは“ありふれた”ものだ。『III』のイベントで、巨人が岩をどけるポリゴンムービーがある。その巨人の緩慢な動作は不自然なところが微塵もなく、ひたすら幻想的だ。ヴァリシアという幻想世界を記述すること、それがこのゲームの命題なのである。

Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. He recalled that time when King Jean was possessed by some unknown spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed.

Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkowunst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed



魔法篇

magicbook of king's field

MAGIC 1

魔法論序説

THE THEORY OF MAGIC

魔法はだれにでも覚えられるというものではない。魔法を覚えるにはまず最低条件として、魔法の力の源、魔力を備えていないとならない。また魔法には５つの属性が存在し、それに対応して５つの魔力が存在する。光、火、水、風、土。これが５種類の魔力である。これらの魔力は右の図のような関係図として表わすことができる。それぞれが相反しており、例えば水の魔法は、火の魔法を打ち消すのである。

魔力は生まれつき持っている者も稀にいるが、たいていの者はそうではない。魔力は自ら魔法を使うことにより、鍛え上昇させることができる。しかし、もともと持っていない属性の魔力を上昇させるにはどうしたらよいのだろうか？

方法はふたつある。ひとつの方法は、各属性、あるいは複数の属性を所有する魔導師に出会い、その力を受け継ぐ方法。これは、伝授したほうの魔力はなくなってしまい、伝授されたほうは、相手の魔力のなくなったぶんをいただくこととなる。アレフ・ガルーシャ・レグナスが４人の側近に魔法を受け渡し、純粋な光の魔導師になったときも、この方法によるものと考えられる。

もうひとつの方法は結晶石を使用する方法。結晶石は全部で６種類あると思われる。光、火、風、土、水の結晶石、そして「ヴァーダイト」と呼ばれるすべての属性を所有した結晶石、計６つである。結晶石はその名のとおり、魔力の結晶、魔力の塊である。使用すると、使用者の魔力を上昇させると同時に、結晶石自身は消え去ってしまう。この辺などは、前者の「魔導師からの伝授」と似ているところもある。

ところでここに、簡単に魔法を使用できる素晴らしい方法がある。それは、魔法剣の技である。魔法剣の技には大量のＭＰを消費する代わりに、魔力がなくても魔法を放てるものがあるのだ。魔法剣の技は、剣自体に魔力を秘めているものに限り使用できる。実際の使用法は、右に示したとおりである。



使用上の注意

①魔法を放つことのできる剣は以下のとおり。
カプリコーン、バキュラシアソード、龍牙、アノリウムソード、
モルグラインアックス、エクセレクター（最大成長状態）、
トリプルファング、メレル・ウルの剣、ムーンライトソード、
ダークスレイヤー

②魔法剣の技を発動させるには、以下の人に技を教えてもらう必要がある。
グレイン・アス（①の前５本の剣について）
アレフ・ガルーシャ・レグナス（①の後５本の剣について）

③魔法剣の技を使用するタイミングは、
ＰＯＷＥＲゲージとＭＡＧＩＣゲージが最大のとき。

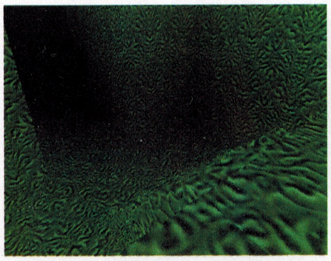
④実際の魔法の出し方は以下のとおり。
ＡＴＴＡＣＫ → ＭＡＧＩＣ （①のすべての剣で有効）
ＥＶＥＮＴ → ＡＴＴＡＣＫ → ＭＡＧＩＣ
（①の後５本の剣について有効）

⑤なお、グレイン・アスの技については、体力と全魔力が50以上ないと使用できない。

Light

ライト

漆黒を照らし出す聖なる松明




修得魔力10 **消費MP5**

大気中のわずかな光を集め、あたりを照らす灯火をつくる。月のない闇夜や、人の住まわぬ洞窟内などで、その恩恵に与ることができるだろう。何者かの魔力により、暗闇と化している空間でも、その魔力を一時的ではあるが打ち消す力も持ち合わせている。

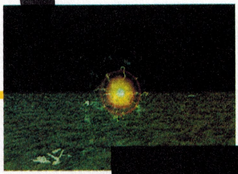
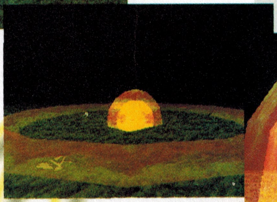
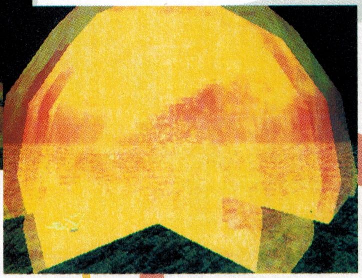
Lightning Volt

ライトニングボルト

己の白の力を証明せし天罰

修得魔力50 **消費MP18**

自らの持つ光の力を集約、凝縮した光球を相手の頭上に放ち、その光球の凝縮反作用により一気に力を開放、雷撃を落とす。雷撃自体の威力もさることながら、それによる爆発、衝撃による二次的被害も大きい。自らその光による導きにあやかることのなきよう……

光



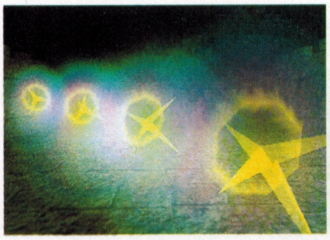
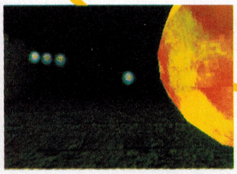
Flash

フラッシュ

邪悪を喰らう輝ける弾頭

修得魔力85 **消費MP24**

大気中の光の成分を破壊の力として集め、それを複数に分割して放つ。放たれた聖なる光の弾頭は、磁石が互いを引き寄せ合うように、邪悪に引かれ飛んでゆく。この飢えた光の弾頭は、何かに喰らいつくまで決して止まることはない。

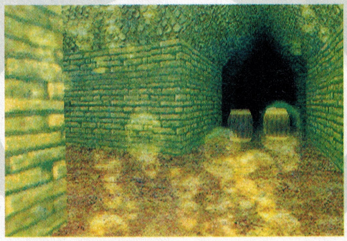
Bless

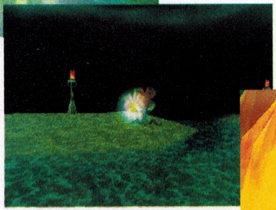
ブレス

邪悪を打ち消す純真なる祝福

修得魔力35 **消費MP18**

純粋な心の持つ聖なる力により、体の傷を癒すと共に、大抵の体の不調を回復させる。かけられた魔力を打ち消す力であるこの魔法は、残念ながら、病を治したり、解毒をしたりといったことはできない。




Orladin

オルラディン

すべてを薙払う終末の証文

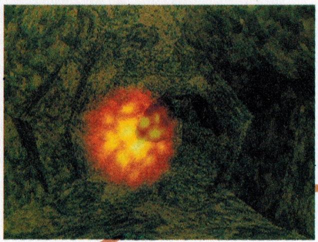
修得魔力115 **消費MP38**

大魔導オルラディンの残した光の最上級魔法。その魔力の束には、やがて現われるであろう戦士の紋章が彫られている。この七色の光は天の咆哮を放ちながら、次第にしかし確実に闇を光の渦に葬り去る。闇を半分備え持つ人の子でさえも、無限の光の戒めを受けるであろう。

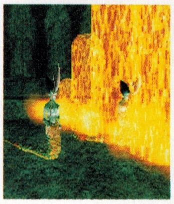
ファイアーボール
掌から放たれる熱の団塊
Fireball

修得魔力20 **消費MP3**

手の内に熱の塊を発生させ、目標に向かって投げつける。最も初歩的な魔法であり、最も術者の魔力が試される魔法でもある。魔導に長けた者であれば、連続してこれをつくり出すこともできるであろう。

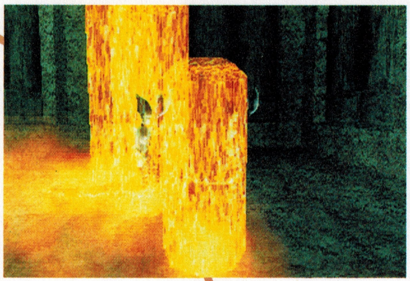


ファイアーウォール
燃え盛り迫り行く灼熱の柱
Firewall



修得魔力35 **消費MP10**

掌につくり出した火球から、火柱を壁のように幾つも発生させ、目標を高熱の最中に飲み込む。この火柱はすぐに消滅してしまうため、目標に接近しての使用が求められる。しかし、大幅な灼熱の壁の前に、目標の逃げ場はない。

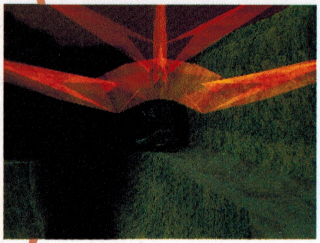


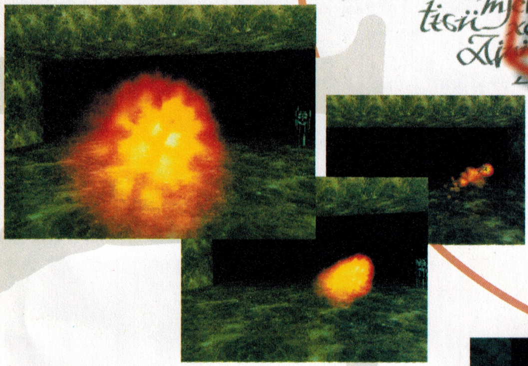
ファイアーストーム
心ない者を好む高熱の生命
Firestorm

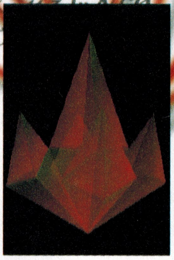
修得魔力50 **消費MP15**

手の中に幾つもの火球を練り上げ、その一体となった高温の熱塊を目標に向かって放つ。これに触れたものは、一瞬のうちに燃え上がり、よほど耐性のない限り、灼け崩れ黒墨の骸に至るであろう。放たれた熱塊は、静かに目標を追い続ける。それでもおよばず、燃え尽きて消えるまで。





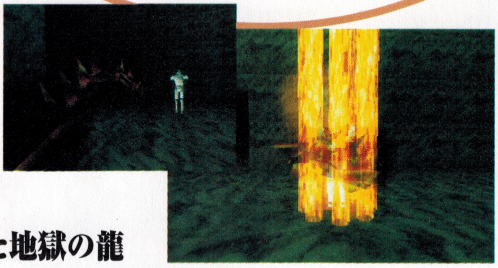




フレイム
あらゆる者を焼き尽くす熾炎の霊長
Flame

修得魔力65 **消費MP28**

真っ赤な火炎を纏った巨鳥をつくり出し、前方に放つ。巨鳥は燃え盛りながら飛び続け、視界内のあらゆる標的に向け火炎の束を吐きつける。やがて飛ぶ力を失い、爆炎をまき散らし、周囲を巻き込む大爆発を起こす。この巨鳥は大魔導オルラディンが、不死と復活の鳥フェニックスから着想を得、考案したといういわれがあるが、それも今は昔である。



ツェデック
地獄の焔をまとった地獄の龍
Tsedeck

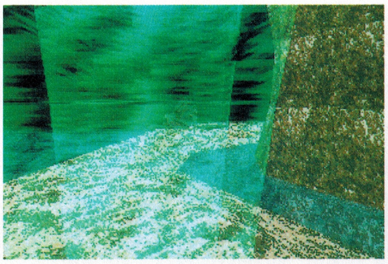
修得魔力80 **消費MP36**

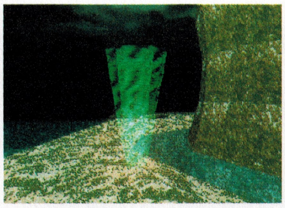
周囲の光をすべて吸収してしまうほどの、深く、黒い炎に包まれた龍をつくり出し、標的を黒炎に飲み込ませる。この黒く渦巻く焔に巻きつかれた者は、いかなる聖者であろうと、いかなる英雄であろうと、いかなる魔王であろうと、その焚きつける業火により髄まで溶かされ土に還る。この魔法は大魔導オルラディンを師と仰ぐツェデックが、師の魔法を参考に考案した。

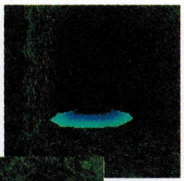
Windcutter
ウィンドカッター
空を切り裂く真空の殺傷者

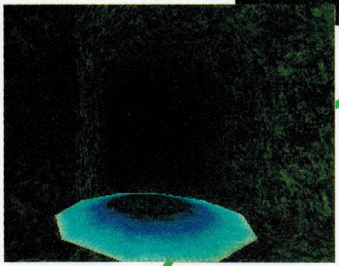
修得魔力20　消費MP3

自らの手により空気中に密度差を生じさせ、それを前方に向け放つ。この真空の風刃は標的に当たっても止まることを知らず、当たる者を次々と突き抜け切り刻んで行く。









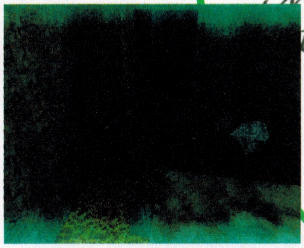
Tornado
トルネード
大気の生み出す漏斗状の鎌鼬

修得魔力50　消費MP20

大気に非常に高い圧力差を起こし、竜巻を発生させる。発生した竜巻は前方に向かって進んで行き、これに触れた者は、大きな大気圧の差に耐えられず、皮膚は引きちぎれ、骨は砕かれ、さらに抵抗を失った者は、ボロ布のように吹き飛ばされて、身動きできぬまま死を迎えるであろう。

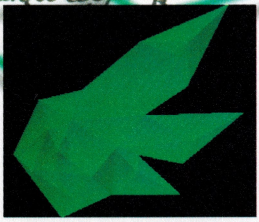
風

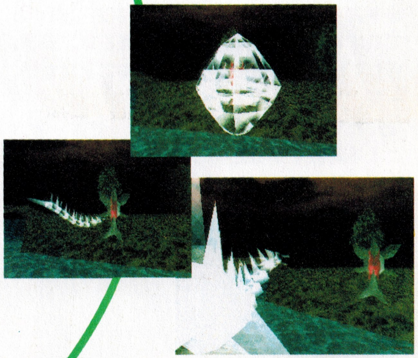
Missile Shield
ミサイルシールド
不可視の鎧、風の法衣



修得魔力35　消費MP8

強力な風圧を身体の周囲に巻き起こし、外からの衝撃、傷害を緩和させる。弓矢の飛び交う戦場、致命的な罠の多く仕掛けられている迷宮などで重宝するであろう。

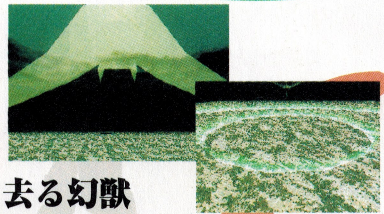




Freeze
フリーズ
凍りついた生命の創造者

修得魔力65　消費MP26

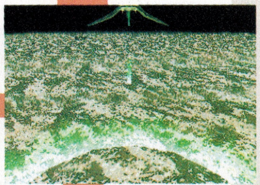
大気中の冷気を凝縮、結晶化させ、凍てつく氷の竜をつくり出す。放たれた竜は生命の灯火を探し、さまよう。竜は、生命の灯火を見つけ、捕まえ、消し終わると、役目を終え消滅のときを迎える。竜は、すでに灯火が消えている者は追わない。灯火を消すのが竜の役目なのである。この竜は、大魔導オルラディンが自らの夢に見た竜の姿を模してつくったとされる。



Whirl Wind
ワールウィンド
地を這うすべてを葬り去る幻獣

修得魔力80　消費MP34

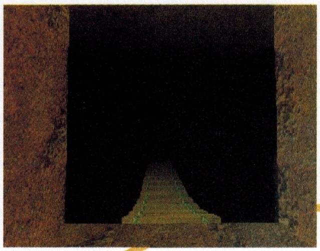
巨大な海鷂魚の姿をとる幻獣を召喚し放つ。海鷂魚の幻獣は風の魔力の塊を地に叩きつけながら飛び去る。叩きつけられた魔力は、巨大な波紋となって一面に広がり、地に存在するすべてのものをなぎ払う。この魔法は、強大な魔力を誇った風の王ハーバイン三世がつくり出した。



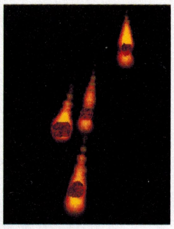
Earth heal
アースヒール
生命の根源、母なる大地の慈愛

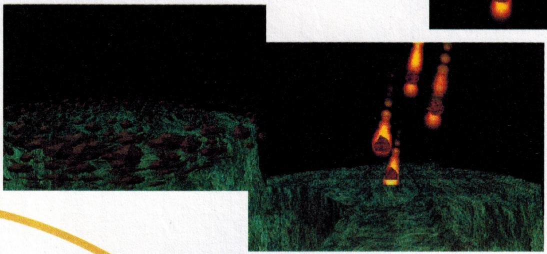
修得魔力20 **消費MP8**

大地の持つ再生の力を借り、傷ついた体をもとに治す。この魔法は、不思議なことに弱者に対しては瀕死の状態も完治できるほど効果絶大であるが、強者に対しては効果が薄い。強者になればなるほど効果が希薄になっていくのである。



Meteor
メテオ
大地と天の交信





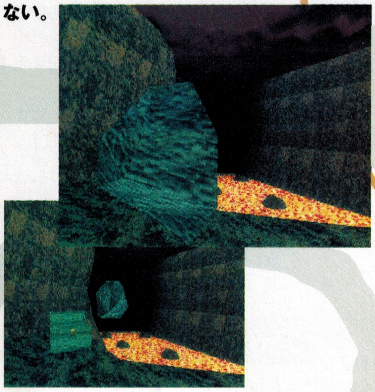
修得魔力65 **消費MP26**

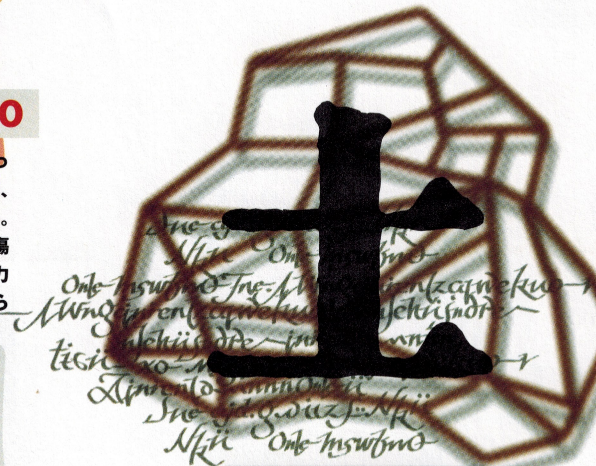
大地を媒体に天を飛び交う隕石を呼び寄せ、標的の頭上に投下させる。呼び寄せられた赤く燃え盛る隕石は、標的に当たると同時に無数の細々な片に砕け、周囲に飛び散る。これにより標的はもちろん、標的の周囲にいた者も、この無数の石片を全身に受け、散り散りの肉片と化すであろう。

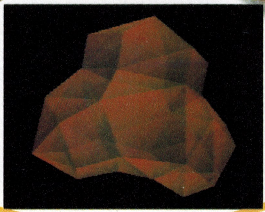
Stone
ストーン
念動力による投石

修得魔力35 **消費MP10**

地中より岩石を浮き上がらせ、前方に向かって飛ばす。前方に飛んでいった岩石は、目標、もしくは標的に当たるまで止まることはない。一見、剣や弓矢などと同じく、体に直接外傷を負わせる攻撃のようであるが、やはり魔力による魔法であるということを忘れてはならない。



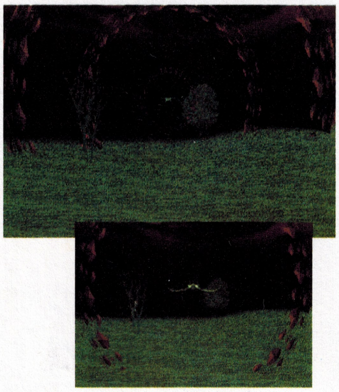




Schudom
シュドム
すべてを包括する土の波紋

修得魔力80 **消費MP32**

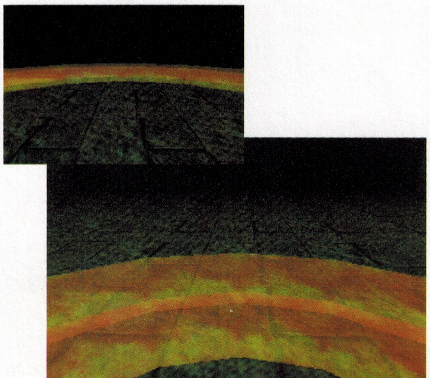
土の魔力を凝縮した双頭の翼竜をつくり出し、放つ。放たれた双頭竜は猛り声をあげながら前方へ羽ばたき、自らの周囲に微塵の石の波紋を飛ばす。この衝撃波に煽られた者は、体に大量の石片を喰らい砕け散るであろう。この魔法は、大魔導オルラディンの弟子であったシュドムが考案し、つくり出した。



Earth wave
アースウェーブ
脚を抄う大地の怒号の輪

修得魔力50 **消費MP17**

地面に強い衝撃を与えることにより、地震の波紋をつくり出し、その真上の空間に生じる歪んだ大気の波紋を衝撃波として放つ。この魔法は、平らなところで効果を発揮しやすく、起伏の多い土地での使用は、あまり有効とはいえない。

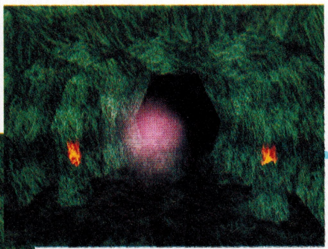


水

Haze ヘイズ
大気から生成される負の水

修得魔力50　消費MP19

空気中を漂う水の塵を、霧状に幾つも集め、これらに毒素を加えまとめて放つ。この魔法は、水と毒のふたつの属性を備えているので、標的が両方の防御力に秀でていない限り、大きな効果を期待できる。

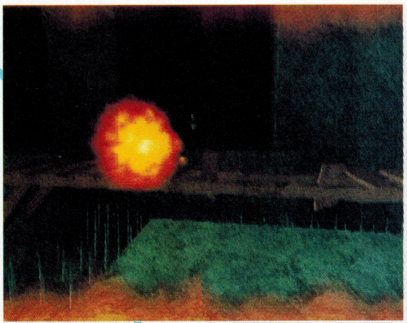


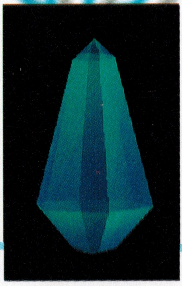


Resist Fire レジストファイアー
邪悪なる炎を阻む聖なる水

修得魔力35　消費MP8

炎に対する抵抗力を強める。水の持つ聖なる力より、自らの体を発熱させ炎に対する耐性をつくり出す。その結果、炎による身体的損害を軽減することができる。

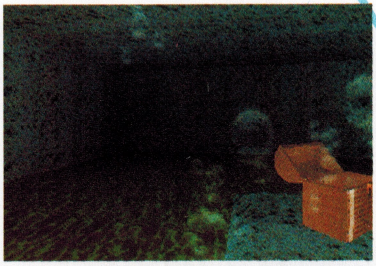




Dispoison ディスポイゾン
水精による体内の浄化

修得魔力20　消費MP6

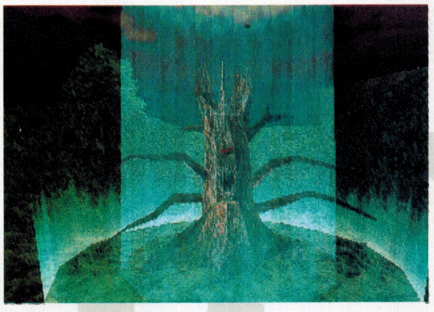
水の精霊の力を借り、体内に混在する毒素を祓う。この魔法は、魔物による毒、邪気による毒、魔法による毒、あらゆる毒を中和できる。



Vortex ボーテックス
闇にそびええる浄化の塔

修得魔力65　消費MP27

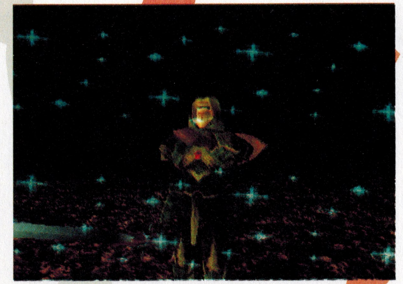
地より聖なる水の柱をつくり出し、その中に邪悪を封じ込め浄化する。この魔法は邪な心や負の力の浄化を目的とするが、魔物以外でも効果を発してしまう場合も多々ある。また、標的の魔力があまりに強大な場合、封じ込められないこともある。



Refuse リフューズ
正しき心の生み出す聖なる結界

修得魔力80　消費MP100

きらめく水の結晶を自らを包み込むように周囲に漂わせ、周囲からの一切の影響を遮断する。これは、あらゆる武器、あらゆる魔法、あらゆる環境による体の傷害、変化を防ぐ。この水の最上級魔法は、いつだれがつくり出したのか、現在も不明である。



MAGIC 2 魔法剣



3段階に成長する武器。棍棒を剣に鍛え上げるまで、幾度振るうことになるのだろうか。

聖剣

EXELECTOR エクセレクター

ライルの守役にして希代の水晶職人、レオン＝ショアの生涯最高の傑作となった剣。所有者であるライルの力と、彼に打ち倒されていった者共の生命をすすりながらその水晶でできた刀身を成長させていく。初期段階は棍棒ともショートソードともつかぬ不格好な形をしているが、一度目の成長時には剣としての形状を整える。もちろん、見た目だけが変わるわけではない。攻撃力も劇的に変化し、剣らしく「切る」能力に長けた武器となる。

最終形態のエクセレクターは、柄からもう１本の刃が生え、剣として究極の姿となり、絶大な破壊力を得る。その力はイシリウスの鍵をつくるために不可欠のものだ。

成長途中のエクセレクターは、それほど強力な武器とは言えないし、装備して戦わずとも刀身はひとりでに成長していく。なのに、ついこの剣を使用してしまうのは、刃にこめられたレオンの思念の強さゆえかもしれない。

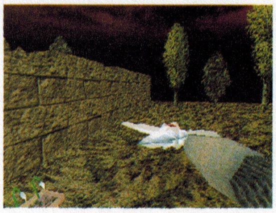
大地神ヴォラドから別れし2匹の竜、シーラとギーラ。2本の性剣は、彼らの“剣”となる戦士を見いだすための道具なのだ。聖王も、竜を魅了した英雄のひとりである。



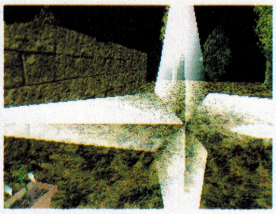


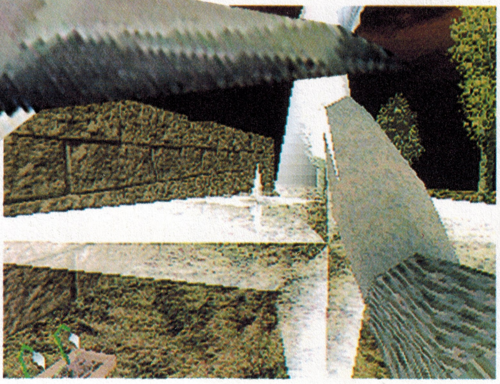
放たれた水晶が物体に衝突するまで直進を続け、その通り道にあるすべてのものに深い傷を負わせる。

MOVE 1 消費MP24



剣を縦横に振り、十文字形の水晶を続けざまに射出する。MOVE１に比べ効果範囲が広く、命中しやすい。





MOVE 2 消費MP26

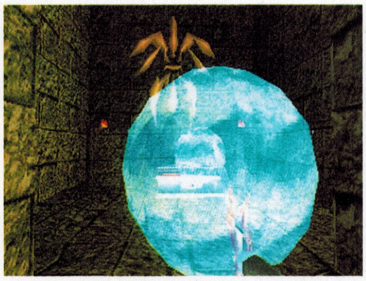


ダークスレイヤー DARK SLAYER

レオン＝ショアがメラナット島に住んでいた折、アレフ＝ガルーシャ＝レグナス卿に命を助けられたことがある。その際アレフ卿の要請でエルフの黒水晶から削り出し、研ぎ上げた剣、それがダーク・スレイヤーだ。ムーンライトソードより若干重いが、そのかわりバランスのいい攻撃力をもつ。ギーラがムーンライトソードをつくったように、シースもまた己の意のままに操れる戦士を探すため、この剣をつくったのであろうか。

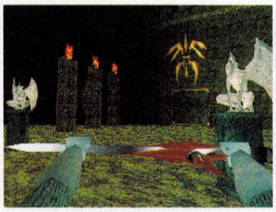
MOVE 1 消費MP28

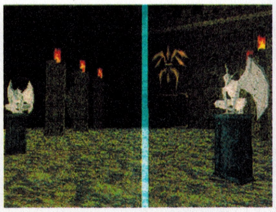
ダーク・スレイヤーの切っ先から放たれる光の太矢。行く手を遮る敵すべてを貫き、ダメージを与える。

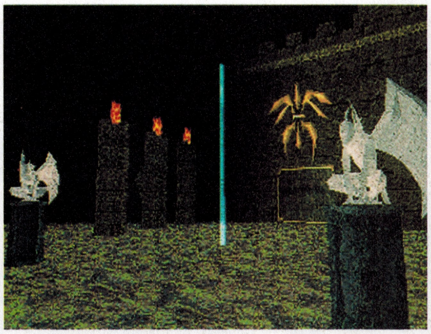


MOVE 2 消費MP26

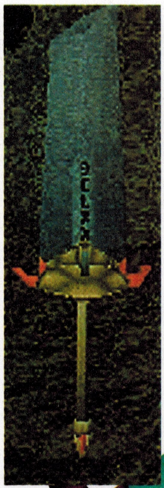
刀身を横にかざした後、一気に縦に切り下ろす。光の柱が通過した後には、草木一本残らない。

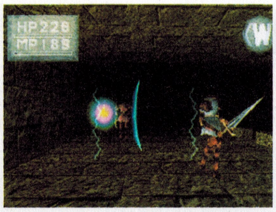










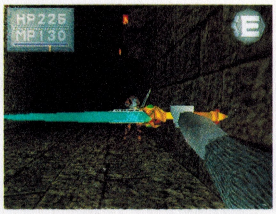


MOVE 1 消費MP28

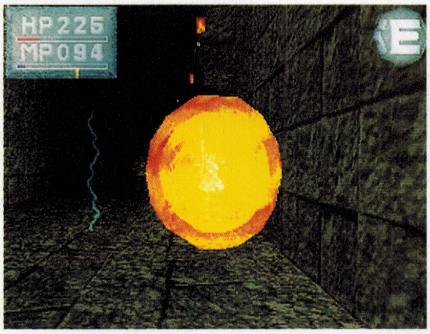
剣をすさまじい速さで振り下ろし、三日月型の衝撃波と、4つの雷を発生させる。衝撃波は着弾点で爆発する。

ムーンライトソード。若き傭兵ジャンを、聖王たらしめたひと振りの剣。彼が墓所から戻ったとき、彼の口から語られた真実を皆が信じることができたのは、この剣の輝きがそうさせたからであろう。ギーラが自らの手足となる戦士を探すために生み出したこの魔剣は非常に軽く、使い勝手がよい。使用する者の力が秀でていれば、斬りつけた相手の硬直がとけないうちに、さらなる一撃を加えることも可能となるであろう。

MOVE 2 消費MP36



見た目はMOVE 1に似ているが、威力は高い。が、そのせいか余分な動作を強いられ、技が成立するまでに時間がかかるようだ。

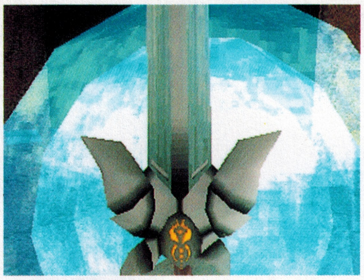


ムーンライトソード MOONLIGHT SWORD

メレル・ウルの剣
SEATH'S SWORD

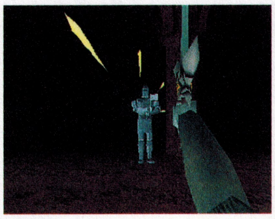
ハイエルフの伝説に残る戦士メレル＝ウル。この剣は、そのメレル＝ウルが白き竜シースから授かったという由来をもつ。刃身はこの世の剣のなかでいちばん鋭く、そして硬い。メレル＝ウルが魔人ガルス＝フィーに破れさった際、一度は砕かれたこの剣だが、ハイエルフの細工師イビル＝ナパジャの手によって完全に復元された。そして長いときを経て、メラナット島に渡ったアレフ卿に発見されることとなる。

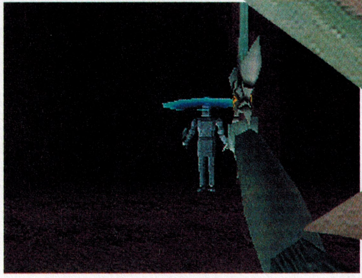
アレフ卿によりメラナット島から放逐されたギーラにとどめを刺すため、シースはメレル＝ウルを甦らせ、再びこの剣を与えた。



MOVE 2 消費MP33

使用者の受けるすべてのダメージを無効にする。コマンドの最後の魔法ボタンを押したままにしておく限り、効果は続く。



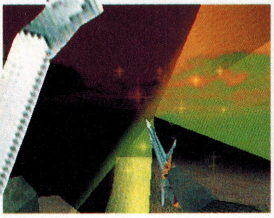


MOVE 1 消費MP16

8本の光条が、円を描くように次々と剣から放たれる。それぞれの光条が、絶大な威力を持っている。

魔剣

古代の魔術師によって魔力を刀身にこめられた魔剣。
精霊や魔物が住み着いた妖刀。
人の子にはつくる術のない、魔力を秘めた剣の数々。





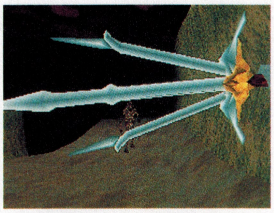
MOVE 1 消費MP18

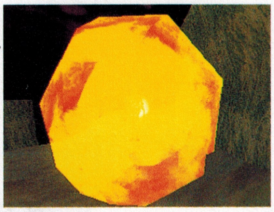
剣から発せられた光の楔が3つに分離し、おのおのが敵を追尾する。楔は、敵に接触すると大爆発をおこす。

トリプルファング
TRIPLE FANG

聖王アルフレッド（1の主人公ジャン）が墓所探索の折に、迷宮深部で発見した剣。一見したところ普通の剣であるが、聖王がこの剣を鞘から引き抜いた途端、刀身は3つに分かれ、そのそれぞれの刃から敵に向けて光弾が飛んでいったという。

闇を滅する光の属性を持ち、装備した者に活力と精神力を与えてくれるため、魔法を使いながら戦闘をするのに最良の剣であろう。ハイエルフの里クイストに安置されている。





MOVE 2 消費MP20

かつて聖王が発動させた技と同じ剣技。この光弾は敵を追尾するため、正確にねらいを定める必要がない。

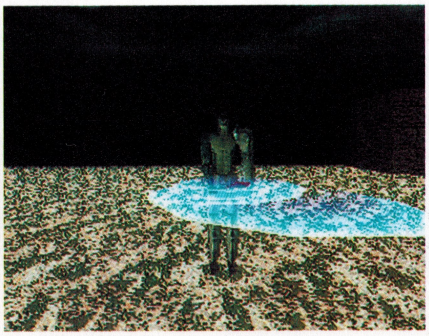


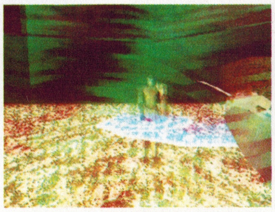
嵐のように大陸を席巻した風の王ハーバイン3世。彼の下には様々な宝が各国から寄せられたが、それらの献上品のなかで、彼が最も気に入った品はふた振りの“刀”だった。紫電と龍牙である。王はこの刀に魔力を込め、自ら愛用したと伝えられる。ライルに発見されるまでは氷の平原の崖下に眠っていた。

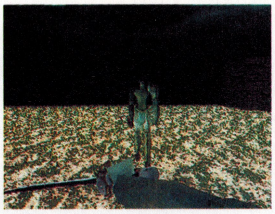
非常に軽量な刀であるため、間断なく、疾風のように振るうことができる。

龍牙 RYU-GA

MOVE 1　消費MP24



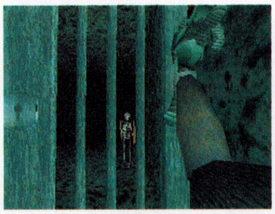


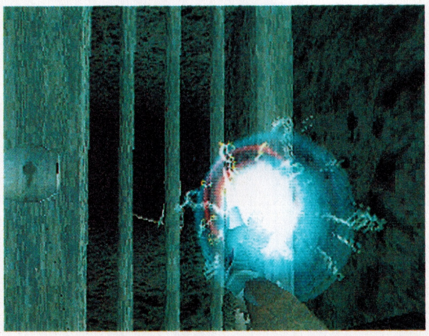


風の刃の群の直撃を受けた目標は、その姿を肉片へと変えるであろう。



MOVE 1　消費MP23





カプリコーンを振り下ろすと、光球が目標に向かって走る。オープニングムービーで使われている技。

聖王がアレフにより封印された後も、怪物たちは城の周囲から湧き続けた。

英雄ロドムは民衆を守るため、城を囲むように壁を築かせ、怪物と戦った。そのロドムを讃えるためにドワーフ族が彼に贈った剣がカプリコーンである。

ただ､この剣は重すぎた。ドワーフたちは人間の力を考慮するのを忘れてしまったのである。ロドムはおろか、配下の力自慢の者たちでさえ、使いこなすことはできなかった。

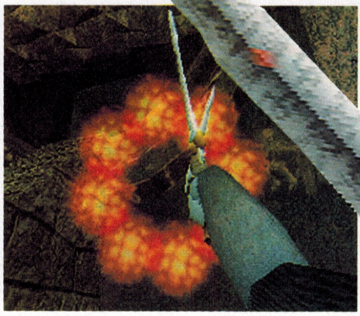
カプリコーン CAPRICORN

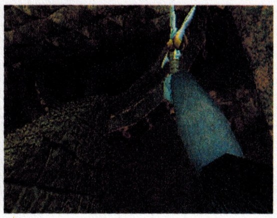
アノリウムソード
ANORIUM SWORD

聖なるアノールの炎が刀身にこめられた魔剣。その刀身は常に灼熱化しており、剣として有用なのはもちろん、熱のダメージをも相手に与えることができる。始まりの地にて、魔王の首を守るアルケメーネを何度も倒すとときおり落とすことがある。

MOVE 1 **消費MP21**

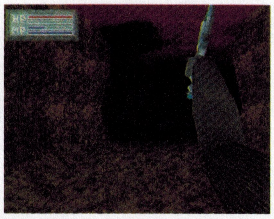
迅速に振られた剣から放たれる炎の輪が、ライルの道を塞ぐ者すべてを焼きつくす。

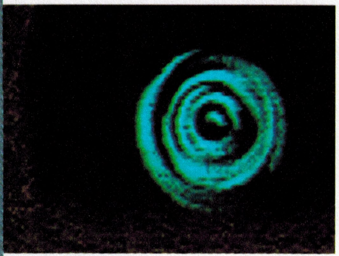






空気中の水分を集め、それを渦にして敵に放つ。すべての魔法剣攻撃のなかで最もシビアなタイミングの技だろう。





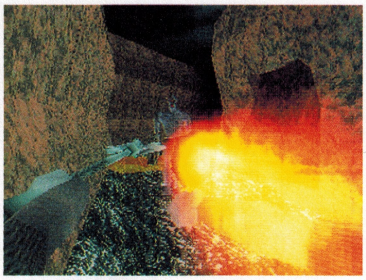
MOVE 1 **消費MP23**

バキュラシアソード
VACULACIA SWORD

この薄水色の刃をもつ剣は、聖なる水の加護を宿している。水の攻撃力が高く、炎の魔物や精霊に対して絶大な威力を発揮する。
　剣の形をしているが打撃能力にも優れており、骸骨型の怪物にも有効である。カズンの村北方の湿地に隠されている。

魔剣

斧としては珍しく、鋭利な刃を持っている。斧というよりも東方に伝わる武器、なぎなたに近い。遺跡の中で長い年月を経るうちに、地霊を宿すようになった。ガラン渓谷で入手することができる。

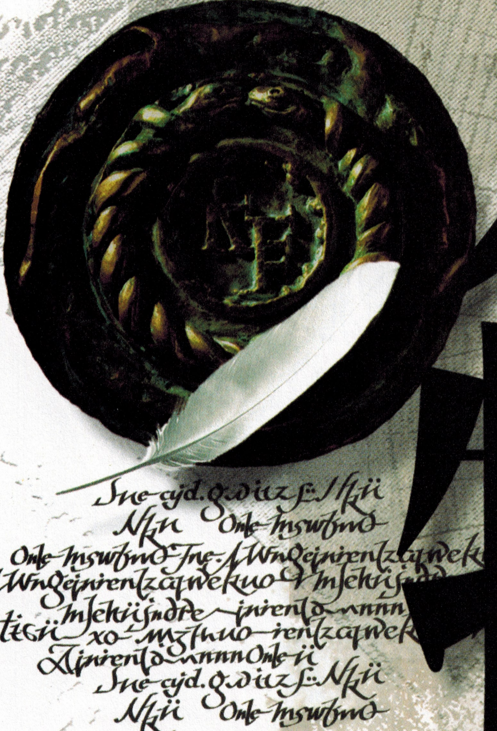


MOVE 1 **消費MP26**

斧から射たれた灼熱の火山弾が、放物線を描いて飛ぶ。
敵に当てるには慣れが必要。

モルグラインアックス
MORGULINE AXE

Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkowunst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed



人物篇

biography

登場人物紹介

ヴァーダイトに息づく数々の人のかたちをしたいのち。
大きな運命に呑み込まれる者、そのあおりで災難をこうむる者。
物語はライル自らの内にはなく、彼らと交錯することで生じるであろう。

BIO GRAPHY

王家にまつわる者たち

そもそもヴァーダイトの王族は魔物の一種であったという。
その呪われた血は、ヴァーダイトに幾たびもの混乱と災害をもたらした。



ジャン=アルフレッド=フォレスター

JEAN

アレフ=ガルーシャ=レグナス卿が命を賭して城ごと封印した現在のヴァーダイト国王。十数年前に墓所に魔物がはびこった折、彼は討伐のため潜入した父、ハウザー=フォレスターを追い迷宮に足を踏み入れる。そしてその騒ぎの根源であった当時の国王ラインハルトⅢ世を倒し、聖剣ムーンライトソードを持ち帰った功績(と有無をいわせぬ神々しさ)で玉座につき、聖王と呼ばれるに至った経緯を持つ。が、その名も今となっては虚しい。封印のほころびかけたヴァーダイト城で、彼は命を狙う我が子・ライル皇子の墓をつくり、皇子が眼前に姿を現すのを今や遅しと待ちかまえている。その背後には、何かが憑いているかのように見えるのだが──。

フォレスター家:ハウザー、ノエル&ライル=ウォリシス

the ROYAL FAMILY

ハウザーはジャン=アルフレッドの実父。身分の低い兵士の家に生まれたが、数々の武勲により王直属の護衛隊長となった。実直な人柄と強固な意志を持ち、部下や同僚に慕われていた。王の勅命で大部隊を率い墓所制圧に望み、一度は帰還したものの、部下を救おうと再度墓所に入っていき、ブラックナイトとの戦いで無念にも相討ちで倒れてしまう。このハウザーの妻は王家の血を引いていたらしく、おかげでジャンは魔力を持つことができた。ノエルはジャンの妻でかつライルの母、つまり妃であった。ジャンが封印された後は、アレフ卿の友人、レオン=ショアを頼り辺境の地クイストへと難を逃れたが、慣れぬ生活に疲弊し子供たちと共に息絶えてしまう。彼女の墓は、エド=ノイマンが守をしている。主人公であるライルはジャンの実子。母ノエルの死後はレオン=ショアに育てられた。17歳になったライルはレオンから剣を譲り受け、自らの宿命を果たすため旅立った。



ALEF



アレフ=ガルーシャ=レグナス

メラナット島にムーンライトソードが持ち去られた際、彼は友であるジャンに成り代わり教王を倒し、ギーラをも駆逐して聖剣を奪回した勇者だった。
しかし彼をしても、何者かにとり憑かれたアルフレッド王を救うことはできなかった。光の魔力以外のすべてを王の側近4人に与え、純粋な光の魔導師となったアレフは折れた聖剣にすべての力を捧げヴァーダイト城を封印し、ライルに望みを託して力つきた。隣国、グラナティキの第2皇子という地位が彼の正確な身分である。

MEREL



メレル=ウル

シースに従い、戦うことで多くのハイエルフたちから尊敬された彼であったが、死して後、恐るべきアンデッドとなって復活した。わずかに残されたギーラの思念を求め、墓所内を彷徨する無念の生ける死びととなってかつてはメラナット島の英雄、神の力を宿した戦士であったのに。“以前の彼”の最期は、アンチ・クライマックスなものであった。魔人と呼ばれるダークエルフ、ガルス=フィーとの戦いに破れた彼は、傷が癒えた後再び島の奥へ向かい、そしてハイエルフたちの前に帰還することは二度となかったのである。



LEON



レオン=ショア

大陸の森の奥のハイエルフの集落から、母と共にメラナット島に渡った水晶細工師である。アレフ卿がギーラを放逐して後、母の遺骨を大陸の北の森に返すため島を離れたレオンは、アレフ卿に城で暮らすよう勧められたがこれを断り、母との思い出の地でもあるヴァーダイトに居を構えた。住まいを移し、ライルを育てるようになってから水晶細工師として円熟した彼は、細工師人生の集大成でもある1本の剣つくりに着手した。
成長する剣、エクセレクターである。

DOLLY



ドリー=スレット

ロドム=ウォード隊長の腹心の部下として、数々の戦地に赴き、多くの人々を救ってきた。その自負があるだけに、ロドム隊長が最後に城に向かったとき、怪我をして同行できなかったことを、今も地下兵舎の一室で悔やんでいるのである。

LODOM



ロドム=ウォード

元ヴァーダイト国王近衛隊隊長。ライルが成長した今では、既に過去の人となっている。
アルフレッド王がアレフ卿に封印されて3年の後、彼は城の周囲に防護壁を築き、守備隊を編成して溢れる魔物を迎撃する仕事をしていた。しかしアレフ卿より預かり、やがて成長したライル皇子に渡すはずの折れた聖剣、ムーンライトソードが盗まれる事態が発生する。“聖剣は廃虚と化し、魔物の出現拠点となっているライザ村の迷宮にある”と推測したロドムは無事折れた聖剣を奪回し、英雄となった。今では彼の像がクイストに建立されている。さすがに英雄だけあって、像の近くにはいい宝物が供えられているようだ。

DIES

歴史や伝承を詩として綴り、竪琴を爪弾く吟遊詩人。しばらくはジャンの下で話し相手となっていたが、王が変わる直前に城を出た。イシリウスの目をライルに渡すべく所持していたが、オーデの森の長、オーデに杖と交換させられてしまう。

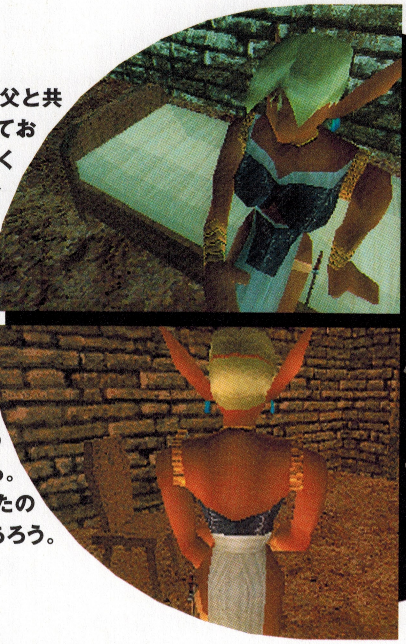


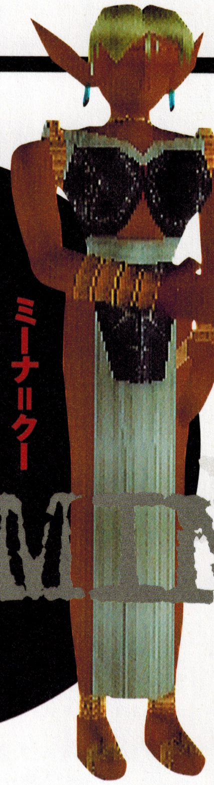
ディエス=パテール

登場人物紹介

ヒロインたち

剣士や魔人が跋扈する世界で生き抜く女性たち。
旅路の節々で、彼女らのことばがライルの心に刻まれる。





ミーナ=クー
MINA

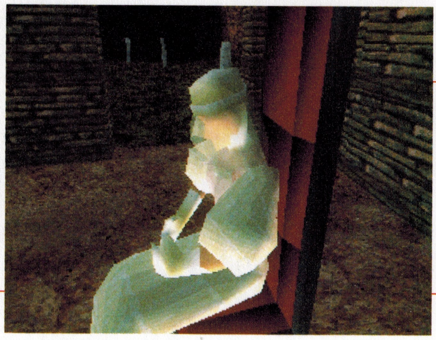
商人であるミーナは、やはり商人の父と共にヴァーダイト城をたびたび訪れており、王が豹変したことの真相を、いくらかは悟っている。そのため、人々がアルフレッド王を憎む中でも、王を敬愛する気持ちは変わらない。幼少時は城でライルを見たことも何度かあるようで、道中ライルには好意的に接してくれる。

彼女の父親はドワーフ族に古くから伝わる金属・ブロミウスを求め、幼かった彼女を残してガランの地へ向かったまま消息を絶っている。それでもここまで生き延びてこれたのは、エルフゆえの商才によるものであろう。

ルリアン=ゴゼット
LULIAN

祈りの丘の教会にいる、花嫁姿の女性。それが、ルリアンである。将来を誓い合った恋人であるキーフ=ミルゴールは“封印の日”に友人を捜しに城内へと赴き、アルフレッド王と共に閉じこめられたまま——。

ゆえにルリアンは王を激しく恨んでいる。だが、ライルが教会を訪れると、キーフを連れ出すよう頼んでくる。いつ帰るかわからぬ恋人の無事を祈り、待ち続ける彼女の願いを聞き届けよう。それが、ライルの行く道であるならば。





レシル=ペルヌー
RECIL



RONA
ロナ=ペルヌー

カズンの地を離れようとせぬ姉妹。アルフレッド王“封印の日”の混乱の際、両親は幼いふたりの子供を守り、魔物にいのちを奪われている。

以後、村には姉妹と王直属の騎士、グレイン=アスの3人が残るのみとなった。

そしてグレイン=アスが石化してしまったため、姉のロナは彼を救うべくオルラディンの針を探しにいくのだが、帰路を魔物たちに閉ざされて立ち往生している。妹のレシルはただひたすら、姉のロナの帰るのを待っているのである。

クイストの人々

幼少期から10年もの時を過ごしたクイストは、ライルにとって第２の故郷である。そこに住む人々は、彼の無事を祈ってくれるだろうか。





オルコ＝スタイン

OLCO

たとえ魔物で溢れかえろうと、この地を離れることはない。それは、90数余年住んだヴァーダイトを、死に場所と選んだからである。
当然のことながら、小さいときからライルの面倒を見ており、ヴァーダイトについてあれこれと知識を開陳してくれる。ライルが旅立つにあたり、古戦場や防護壁のことを語り、注意を促す人物である。
王になっても、彼のことは忘れないだろう。



アルマ＝ルナンド

ALMA

クイストで店を営んでいる。もとは城の近くで商売をしていたが、“封印の日”にレオン＝ショアに従い逃れてきた。しかしその際に隣国グラナティキへ渡った家族とはぐれてしまい、今は家族と再び逢える日が来ることへの期待を、生きる糧としている。

BIOGRAPHY

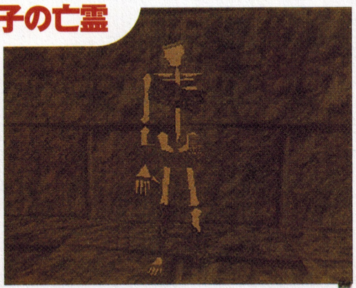


エド＝ノイマン

ED

元々は隣の村で墓掘りとして働いていたのだが、ロドム＝ウォード隊長との約束により、この戦場でいのちを失った者たちの墓を掘っている。死体からは物品をはぎとったりもしており（彼らが使うことはないから、というのがエドの言い分）、その中の掘り出し物を売買することもある。ライルにとって必要と思われる武具の情報を、あれこれと伝えてくれる気のいい老人である。





ソニア＝レアティとその息子の亡霊

SONIA

以前は北の海の近くで宿屋を営んでいた。彼女の息子は守備隊に志願し、ロドム隊長のもと、クイストに赴いたが連絡が途絶えたため、宿屋をたたんで（宿屋にはミーナ＝クーも訪れたことがあるという）、息子を捜しに来ている。息子は死してなお、呪いに縛りつけられているのだが……



ナパ＝リッシュボーン

NAPA

客がほとんどいなくなってしまった今でも、頑固に商売を続ける宿屋の主人。アルフレッド王がまだ若い頃にナパの宿屋に泊まったことがあり、そのことを自慢していたが、王の変貌後はいっさい口にしなくなった。守備隊、そして王家の成り行きの一部始終を見てきているだけに、ライルには同情的で、実の息子のようにかわいがっているフシがある。

登場人物紹介

魔導師と僧とハイエルフ

戦乱の中で、眼前のことだけでなく遠い未来をも見据える見識を持つのは、魔力と歴史に通じた者たちだけである。ライルもまた、彼らによって真に生きる道を示されるのか。



オーデ

AUDE

ヴァーダイトの森をこよなく愛する、始祖イシリウスを実際に知るハイエルフ。イシリウスの目と精霊の地図を渡し、冒険の道筋を示すためにライルを"オーデの森"で待っている。

NYA

ニア=イーグ





ライルの知識ではとうてい理解すべくもない物品の数々を、正しく鑑定する僧侶。過去、幾たびか王による迫害を受けた僧たちは、歴史や学問をその記憶によってのみ伝えるようになった。僧侶ひとりひとりが異なる記憶を継承しており、呼ばれ方も異なるが、彼は鑑定僧と呼ばれ、あらゆる物の意味を記憶している。



風の属性を託された魔導師。今では、ハーバイン王が残した風の館に出入りできる唯一の人物となってしまった。ライルに風の魔法を伝えるべく、館で待ち続けている。

ベルニーニ=ルトナ

BELNINI

ORLADIN

オルラディン



史上最高の魔導師として伝えられるハイエルフ。イシリウスの知識と力のすべてを継承し、ほとんど全能であったはずだが しかし、彼は"始まりの地"の奥にこもり、自分の研究にのみ、その生涯を費やしたという。

表だって遺されたものはあまりにも少なく、オルラディンの真実の姿を知る者は、誰もいない。



火の属性を託された魔導師。古戦場で、ライルを待ち受けている。

ERLAND

エルランド=バスケス



癒しの魔導師と呼ばれ、アレフには水の属性を託された。

MELTA

メルタ=ラモンドル



土の属性を託された魔導師。土の洞窟の奥深くにおり、ライルの到着を待ちわびている。

DOBLE

ドーブル=スナイプス

旅の地に待つ人々

歴史の奔流に飲み込まれる直前の一瞬、運命が交錯する人々。彼らの行く末はライルにもわからない。



ルディ=クラック RUDY

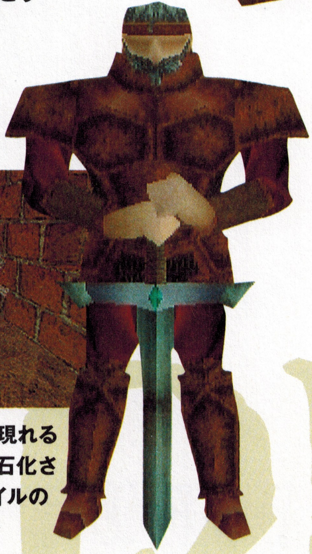
“風の王”ハーバインⅢ世がこの地に館をつくってから執事として仕え、館がつくられて数百年が経った今でも館を維持し続けている。ライルが風の館を訪れる資格があるかどうかを判断する、門番でもある。



ジル=ウィープ GILL

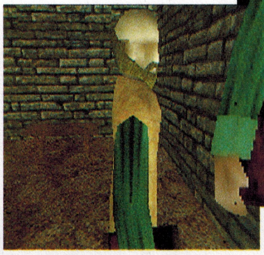
ライルがジルの家をはじめて訪れたときには、彼は病に罹っている。彼の母は数年前に戦死した夫のことで王家に恨みを持っているが、息子の危急に、ライルに助けを乞うことになる。ジルの父が亡くなったのは彼が小さいときのことで、彼に事実は伝えられていない。父に削ってもらった剣を肌身離さず持っている。

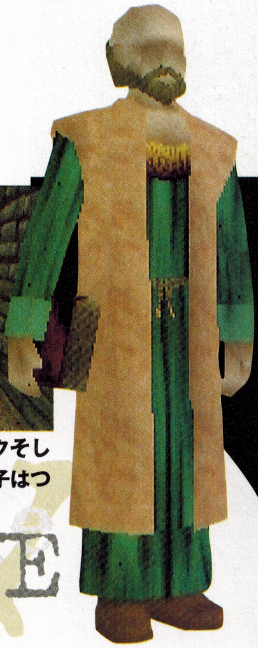
グレイン=アス GLAIN





アルフレッド王を幼少のみぎりから知る、王直属の騎士。“封印の日”にライルを連れ、闇の中を脱出したのも彼の仕事であった。レオンにライルを託した後は、城の様子をうかがいながら、成長したライルが現れる日を心待ちにしている。カズンの地で石化させられてしまい、ロナ=ペルヌーとライルの活躍で一度は助けられるのだが……。





歴史学者。イシリウスを偏執的に研究しており、その手はたとえ国が荒れ魔物が増えようと休まることがない。

ライルに対しては、聖王を打ち倒し国難を救うべく、イシリウスやオルラディン、ツェデックそしてシュドムに関する知識を提供してくれる。弟子はついていくのが大変なようだ。

CHRONE クローネ=リヒト

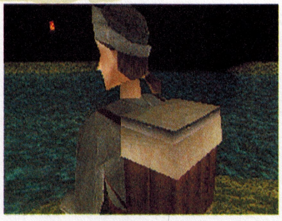


ABEL アベル=スウェイト

北の教会の近くに住んでいたが、守備隊への参加を断り、どこからか貴重な鉱物・ブロミウスの噂を聞きつけ、洞窟にこもって探している。世間に対して冷笑的な態度をとる。

TIM ティム=レイファス

ノエル湖のほとりにたたずむ、旅の商人。ひたすら旅が好きな彼は、ヴァーダイトへもふらりとやってきた。が、混乱に巻き込まれ出国が不可能となってしまったのである。



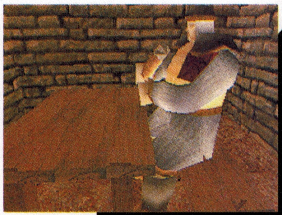
KIEF キーフ=ミルゴール



ヴァーダイト城護衛兵のひとり。“封印の日”に脱出が間に合わず、閉じこめられてしまった。以来、仲間の死や失踪を後目に、ひたすら隠れ棲む日々が続いている。祈りの丘に住む恋人、ルリアン=ゴゼットに逢いたいという気持ちが、彼の生きる支えである。

BLUNO ブルーノ=ベーカー

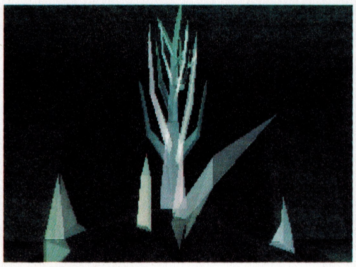
屈強な兵士だが、性格は憶病。ロドム隊長に従い魔物との戦いに参加したが、周囲で倒れていく仲間たちを見、戦場から敵前逃亡した。ウィープ親子、特に病気のジルに同情的で、ライルは最初辛くあたられてしまう。



登場人物紹介

人ならぬ者共

人ならぬ人のかたちの者が、ヴァーダイトを徘徊している。
彼らはときとして人よりも雄弁に、そして哀しげに思いを綴る。

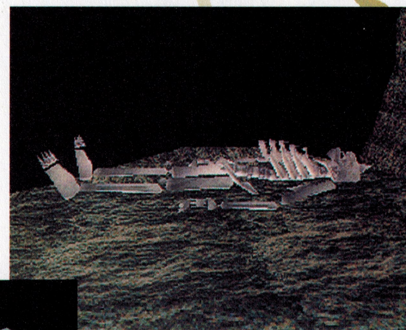


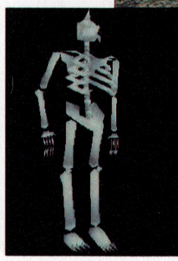
竜王草の木

VOLLAD

大地の神ヴォラドが宿ったもので、ただの木ではない。ヴォラドは、己から分裂したシースとギーラがいつか世界を滅びの日に至らしめることを悟り、ル=ア=イシリウスに様々な知識や力を与え、幾つかの“もの”をつくらせた。その後ヴォラドの遺志はイシリウスからオルラディンへと、さらに引き継がれた。世界が滅ぶその前に現れるはずの、混乱の元凶を取り除く力を持つ者を待っている。

GIANTS





巨人の骨

大魔導師オルラディンの弟子、魔導師シュドムのつくりし1つ目巨人。主であるシュドムは洞窟を離れ北の島へ渡る際、彼が戻るまでの番を命じたが、巨人たちに約束は果たせなかった。ライルが巨人の許を訪れると、彼らを滅ぼしたゴーレム共を掃討することを要求してくる。さすれば、シュドムが遺した力へと続く道を開いてやろう、というのだが……。



ライトの骨

WRIGHT

ヴァーダイトでもっとも成功したといわれるライト商会の第3代当主。ギーラの意志を伝えるために、動かされている。自分では、なぜ生かされているのかは、まったくわかっていない。

BIO GRAPHY

Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkowunst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed.



ストーリー篇

the verdite chronicle



ふたつの意思に乱されつづける世界

ヴァーダイト戦記

THE VERDITE CHRØNICLE

THE VERDITE CH

ヴァーダイト。その全貌をつかむことが難しい曖昧模糊とした世界の中で、唯一生命の在処が誰の目にも明らかな、大陸の北方に位置する小さな国。

いとも簡単に滅びてもおかしくないこの国を包む深い森には常に霧が立ちこめ、風が渦巻き、まるで森自体が生きているかのようであった。何者かの加護を受け、この地に王朝を築いたフォレスター家に起こった出来事は『キングスフィールド』――“王の領域”としてつづられている。

エレギリア大陸の北方、あまりにも広大で恐ろしくなるほどの深き森の奥、に永らく続いている小国、ヴァーダイトはあった。グラナティキ第２皇子であるアレフ＝ガルーシャ＝レグナスの活躍により、聖剣ムーンライトソードは無事取り戻され、加えて新たな聖剣ダークスレイヤーがもたらされた。あまりにも強力すぎたこのふた振りの聖剣は二度と使うことのなきよう、願いを込め古の塔に封印された。

大陸はかつてないほど平穏であった。しかし、ヴァーダイト国王ジャン＝アルフレッド＝フォレスターとアレフは、シースとギーラがいまだこの世界にあるような気がしてならなかった。

しばしの平和な時代が過ぎ去り、アレフがメラナット島から帰還してから５年目のある日、ヴァーダイトでは“感謝祭”が行なわれていた。人々は幾たびもの危機の後にようやく訪れたこの平和な時代が、そして神々と自然がもたらす豊穣な恵みがいつまでも続くよう、祈りを捧げていた。

ジャンとアレフも同じく平和を願い、語り合った。ただし混乱の元凶に直に接していたぶん、語られる内容は深刻だった。

民の祈りは虚しい結果に終わる。感謝祭の数日後の、ある雨の夜。古の塔に雷が落ちる。ジャンは突如として床に伏し、ひと月の間病床から起き上がることさえできず、その体は老人のように痩せさばらえていった。

このままでは王の命も長くないと人々が思い始めたころ、ジャンは一夜にして回復する。

しかし、王の寝床から起き上がったものは、ジャンの姿かたちをしただけの“何か”だった。圧政を敷き、三たび姿を見せるようになった魔物を討伐しようともしない王。

邪気が「王の領域」を確実に蝕んでいった。

再びヴァーダイトを訪れ、ジャンと再会したアレフは、すぐさま友の変容を見抜く。彼の目は冷たく、以前の優しさなどは微塵も遺されていなかったのだ。アレフはジャンが何者かにとり憑かれていると感じ、その何かを祓い去るために幾たびとなく儀式を重ねた。が、とり憑いた力は日増しに強大になるばかり……。

迫害されるヴァーダイトの民を救うには、もはやジャンを殺すよりほかに方法がない。アレフは自らの命をかけ、ジャンと戦うことを決意した。

古の塔に聖剣を求めて上るアレフ。だが塔に残されていたのはふたつに折れ、輝きを失ったムーンライトソードだけであった。城に戻ったアレフの眼に、狂気の色濃いジャンが映る。

聖剣を欠いたアレフには、城ごとジャンを封印してしまうしか、手段は残されていなかった。ジャンの側近であった４人と話し合うと、彼らもそれを承知した。折れたムーンライトソードに、わずかに残された力がそれを果たし得るだろう。

アレフは光の魔法のみを残し、ほかの魔法の力はジャンの知る４人の魔導師に託し最期の任に赴く。

城を一望できる丘に登る。みなの見守る中、アレフは体内に潜む力を純粋な魔力へと変換し――光の化身となり――そのすべてを聖剣にそそぎ込んだ。

剣はかすかに輝きをとりもどす。やがて城門に向けて解き放たれた光は城壁を包み込み、城とその周囲を封印した。しばらくの間、封印の内側から洩れる逃げ遅れた人々の悲痛な叫びが、あたりの空気を重く凍りつかせるように響きわたっていた。

聖王を封印するためにすべての力を使い果たし、もはや立ち上がることすらできぬアレフはジャンの息子、ライルを呼び、こう告げた。



「私が封印したのはおまえの父ではない……やがて私の封印が打ち破られるときまでに、おまえはこの４人の者たちから魔力を受け継ぎ、国を救わねばならない。ジャンの願いは人々が平穏に暮らすこと。運命を受け入れ、やがて来る戦いの日々に備えるのだ。かつてみなが愛した父のため……」

アレフは、まだ言い残したことがあるかのような顔で――天に召された。

ジャンの王妃とその子息たちは、アレフの友人であるハイエルフと人間の混血の水晶細工師、レオン＝ショアに預けられた。だが慣れぬ辺境での生活に疲弊した王妃とライルの兄弟は、病に伏してしまう。

主を失った民は祖国を捨てグラナティキとイグレックへと流出し、ヴァーダイトは魔物であふれた。

アレフを失ったグラナティキはおろかイグレックをも含め、隣国はヴァーダイトを完全なる孤立の地として通ずる道をすべて閉ざし、その存在さえも抹消した。ヴァーダイトはエレギリア大陸の闇となり、終末のときを待つだけの荒れ野となった。

10年の歳月が流れ、ライルが17歳の若者になったある日、レオンは小振りの剣を手にライルに向かって話し始めた。

「この辺境の地にも多くの魔物がうろつきはじめました……封印はだいぶ弱まっているようです。封印が完全に解け、この世界すべてが闇に堕してしまうその前に、破滅の根源を糺さねばなりません。たとえそれがあなたの父君であったとしても……。私のわずかな力のすべてをこの剣に託しました。あなたの宿命に、この剣が少しでも力になるよう祈ります」

ライル＝ウォリシス＝フォレスターはこのときより、孤独な冒険の旅路を歩むことになる。

けものの園に向かって……。

STORY

「アレフ殿がいのちを賭して施したこの封印、果たしてあとどれだけの間、持ちこたえるだろうか……」

ヴァーダイト国王近衛隊隊長だった剣士、ロドム＝ウォードは、決して晴れることのない――比喩ではなく――空を見上げて呟き、思い出していた。"聖王"と呼ばれ、国民に親しまれていた現国王、ジャン＝アルフレッド＝フォレスターが何者かにとり憑かれ、凶悪化し、友人アレフの手で城ごと封印されたそのときのことを、である。

あれからまだ3年しか経っていない。そう思うと、ロドムは気が遠くなる。もう10年も経ったような気がする――。彼は城を包囲するように防護壁を築き上げ、警備隊の隊長として戦い続けていた。魔物は日を追うにつれ数も種類も増えているようで、戦いは厳しくなるばかり――。

封印されたとはいえジャンの魔力はすさまじく、ヴァーダイト中に魔物があふれ出し、民は次々に辺境へ、そして隣国へと避難していた。

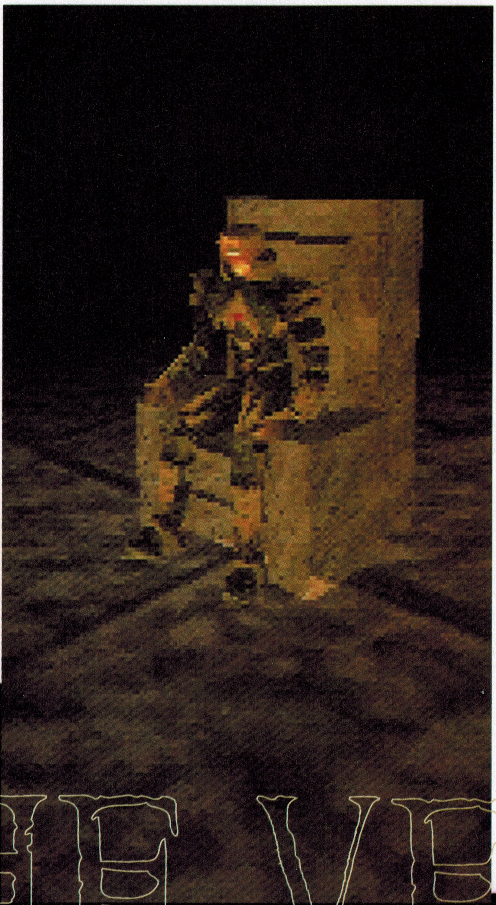
やがて交代の時間が訪れ、彼はしばしの休息を求めて村へ帰った。だが彼を待っていたのは、北方の守備隊が全滅し、やがて現われるはずの王の息子に渡すべく、アレフから預かっていた"折れたムーンライトソード"が奪われてしまったという知らせだった。あの折れた聖剣は、最後の希望の鍵である。それが失われるということは、そのまま世界の終わりを告げることと同義であった。彼はアレフの言い遺したことばを思い出していた。

「やがてジャンの息子ライルが成長し、国を救うであろう。この折れた剣はそのとき、彼に渡さねばならない。もしこれが彼の手に渡ることがなければ、世界を解放できる者はひとりとしていなくなってしまうだろう……彼だけが希望の光なのだ。光の魔力を身につけられる者は、彼を除いてはほとんどいないのだから」

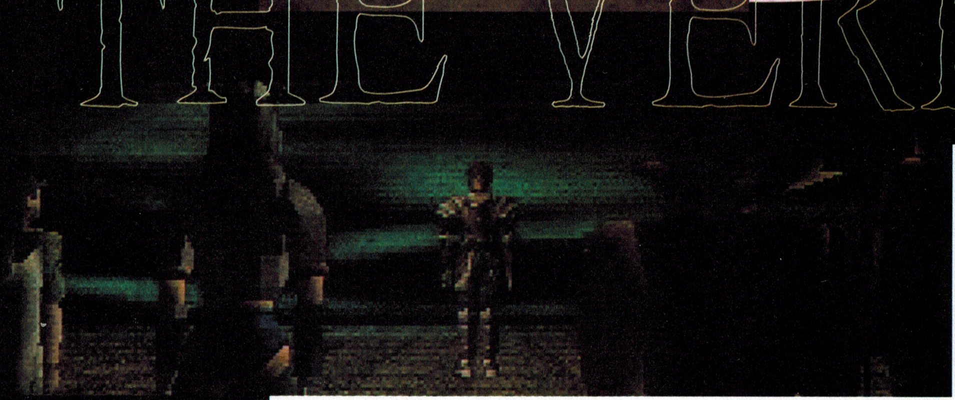
奪われた聖剣は、魔物の拠点となっている廃虚、ライザ村の迷宮に持ち込まれた可能性が高い。そう推測した彼は、こう部下に告げた。

「私はただちに聖剣の奪回に向かう。あとのことは頼んだぞ」

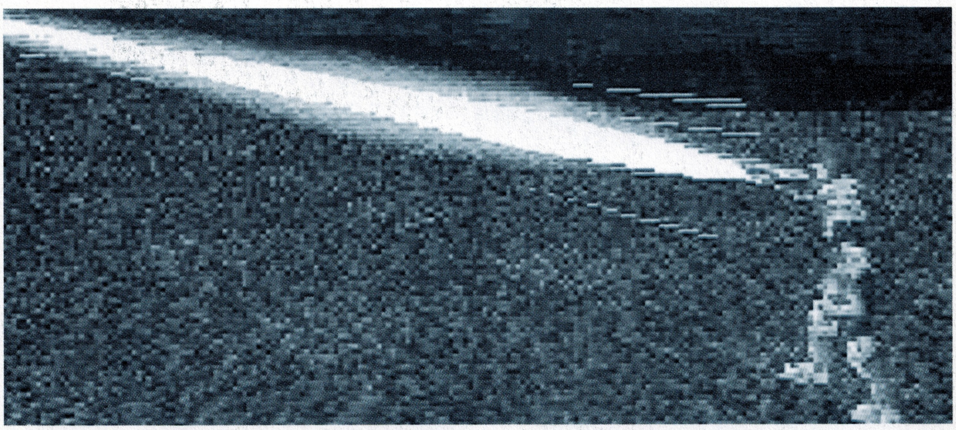
こうしてロドムはただひとり、ライザ村を目指した。アレフの遺したひと言を信じて。



THE VERDITE







世界の名はヴァリシア。その黎明、そして２匹の竜の葛藤が、ヴァーダイトに災いをもたらし続けた。
ヴァリシアがいつから、どうして存在するのか？　それを知る者はひとりとしていない。ただ、エルフたちの神話には、こんなエピソードが遺されている。

天は大いなるシルヴァルの家、この世界は家の箱庭。
シルヴァルが竪琴を奏でたとき、響きの中からヴァリシアは生まれた。
みなが1000の春を迎えるとき、シルヴァルはひとつのときしか過ごさない。
シルヴァルがひとつの夜を眠って目覚めると、そのときにはもうだれも生きていない

シルヴァルはある眠りに入るとき、ヴァリシアに3人の神を置き、次に眼がさめたときに、世界がどう変化しているかを見てみたいと思った。
3人の神。
すなわち空の神エルフォス、海の神エルウィン、そして大地の神ヴォラドである。
神々は最初に、ヴァリシアを讃える歌をつくる者たちを生み出した。それが“始まりの者”エルフである。次に道具をつくるものとしてドワーフをつくり、続けてノームやホビットたちをつくった。
最後にでき上がった世界に住む者として人間をつくり、長い眠りにつかせた。神々はその後、平坦な大地に山や谷をつくり始めた。
だがエルフォスとエルウィンはその作業に飽いた。ふたりの神は、やがてシルヴァルの眠る天へ戻ってしまう。

ヴァリシアはヴォラドひとりの手に託された。もはや、当初の計画は完全なる破綻をきたしていた。
エルフはドワーフを嫌い、歌を歌うのをやめた。
ドワーフは山の奥にこもり、自分たちのためだけに道具をつくるようになった。誤算は続く。予定よりも早く目覚めた人間たちは、短命であったがゆえに繁殖力が強く、どの種族よりも子を早く産んだ。
たちまち増殖した人間たちは、先住種族を辺境へと追いやった。さらに、増えすぎた人間たちは互いに憎しみあうようになり、絶え間ない争いの歴史へと突入した。

ひとりでもヴァリシアをつくりあげようとしていたヴォラドだったが、今では見守ることしかできなくなっていた。新しい大地をつくったところですぐさま人間であふれかえり、争いを始めるのである。
自らの創造物からあふれてくる憎しみの深さに狼狽し、憂うヴォラドは人間の眼をひとつに向け、束ねるために崇拝と憎悪の対象、シースとギーラを創出した。強大な存在を生み出す余力を欠いたヴォラドは、自らをふたつに割ることで、2匹の竜をつくり出したのだった。
しかし、ふたつに分かれた竜たちからヴォラドの意識はけしとんでいた。彼らはヴォラドの意思に反して争い、人間を操り、人間自身の手で人間の存在を消そうと画策し始めたのである。あるいは無意識下に潜むヴォラドの失望――自分でも気づかぬうちに芽生えていた、“人間がヴァリシアに本当に必要なのか……”という想いが、そうさせたのかもしれなかった。
シースとギーラは互いの力の衝突で、この世界が消滅することを望んでいたわけではなかった。しかしそれぞれの存在を快く思っていなかったため、人間以降の新たな生物――俗にいう魔物――をつくり、相手の行動を妨害し続けた。
ヴァーダイトはこの2匹の竜の葛藤に翻弄され、ついに史上最悪のカタストロフィに至ったのである。

復興の日は来るのだろうか。

CHRØNICLE

THE VERDITE CHRONICLE

KING'S FIELD III

The Verdite Chronicle
ヴァーダイト戦記

もはやどんな文献や伝承をたどってもたどりつきそうにない、想像することすら難しい過去の時代、ある"戦い"が起こり、多くの民が倒れ、そして傷ついた。人々が苦しむ中、ヴァーダイトの荒廃をいかようにしてか救った者がいるという。それが人であったのか、妖精や魔物の類であったのか、今となっては定かではない。神殿を築いた人々はその存在を"森の竜"と呼び、言い伝え崇拝してきた。神殿は現在、墓所として使用され静かにたたずんでいる。

いつの日か、森の竜と呼ばれるものが
魔導器を携え、帰ってくる

と、伝説は語る。そして魔導器は神殿の奥深くに安置されている、とも。

あるとき、魔力を持った人間とその一族が神殿を訪れた。その人間は王として国を治め、神殿に王家の墓をつくり始めた。墓所を広げ続けるその陰で、王は魔導器を探しているのだろうか……。

ジャン=アルフレッド=フォレスターはこの国の護衛隊長、ハウザーの長男として生まれた。剣に興味を持ち、修業を始めた彼は父を越えることを目標とし、隣国の父の友人に師事するため、故郷を旅立った。彼は修業に励むさなか、こんな噂を聴いた。

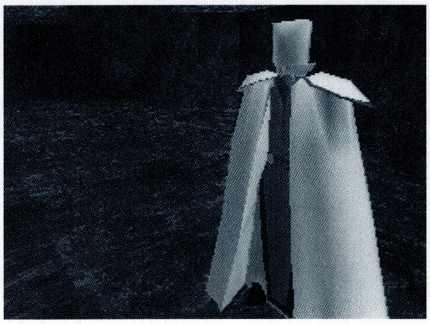
「国王、ラインハルト3世は兵を墓所に送り込み、魔導器を探していた。しかし何度探しても魔導器は見つからず、それどころか送り込んだ兵が帰ってこなくなった。増援を派遣して調べたところ、どうやら魔物が現われて墓所内の兵士を襲っているらしい。

国王は護衛隊長に命じ、大部隊による墓所の制圧を図ったが、部隊はほぼ全滅。かかる危急の事態に、国王は魔物退治に賞金を懸けることとし、自国内はもちろん近隣諸国にも通達を出して、傭兵を募っている」

父、ハウザー=フォレスターの身を案じたジャンは急遽帰国する。そのとき聞いた話は、ハウザー護衛隊長は作戦を指揮した後、一度は生還したものの、まだ帰ってこない部下を救い出すため、再び墓所へと向かった——というものだった。

正式な兵ではなかったジャンは、すすんで傭兵の募集に応じた。王家の墓所へ侵入し、帰らぬ父を捜索するために。

森の小国、ヴァーダイトを統べる王族の人々の性格は一様に残忍で、魔力を持って生まれてくるといわれている。魔物ではないか？ ——そう囁かれることもあるほど、一種異様な感じのする者の一群。それがヴァーダイト王家だった。ジャンの母は、王家の血をわずかに引いているという。ジャンが少しばかりのさして役に立たない魔法を覚えているのも、そのおかげであろう。しかし、ジャンと彼の母には、王族のように残忍な傾向はなく、至って優しい心を維持していた。——そうでなければ、危険をかえりみずに、魔物の巣くう墓所へ分け入ったりはしない。



泉は涸れ、死臭に満ちていた。一般人、民間人の墓所である地下1層は、ジャンでも足を踏み入れたことがないではなかったが、そこはすさまじい様相を呈していた。白骨化した行き倒れが頻発し、魔物に近寄られ、そして喉の乾きを癒してくれるはずの泉は、涸れていて一滴の水も施してはくれなかった。

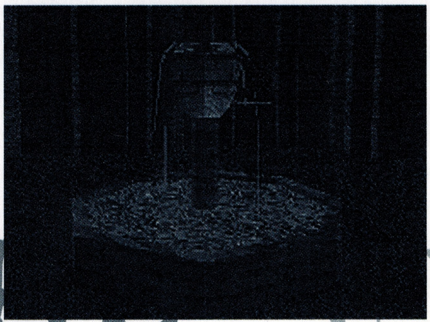
泉の水にはたぶんに滋養が含まれており、ゆえに"回復の泉"などと呼ばれたりもしたのだが……この層の最深奥には、竜の神殿がある。ほかに目印もなく、父の所在の手がかりをつかむため、とりあえずはそこを目指すしかなかった。

「心なしか、闇の魔力が強大になっている気がする。何者かが邪悪な力を手に入れようとしているのか？」

盗まれた金の十字架の捜索を依頼してきた司祭、ジューダス=クロスは、そうひとりごちた。すでに流れ流れて、ギルの店という商店にたどりついていた金の十字架は、買い戻して司祭に与えてあった。彼から礼として受け取った死者の鍵が、この先の助けになってくれそうだ。自らの信仰心を確かめようと墓所の祈祷所に詰めている彼のこと、へたなものではないはずだ。

ジャンは地下2層へとたどりついた。ここにも父、ハウザーはいそうにない。騎士と貴族の墓所であるこの階層よりも、さらに深い層へと潜入する必要がある。しかし、ジャンは大きく口を開けた断崖に行く手を阻まれた。やむをえず、踵をかえして歩くうち、ふとしたことから地下牢の鍵らしきものを手に入れる。牢に入ると、中は1層にも増して多くの白骨死体が散乱し、毒の穴に覆われていた。狭い回廊を迷い、やがて人ならぬ者に出会う。彼女——おそらく女性——は、話し終えるやいなや、はるかな高みへと瞬時にして舞い上がり、ジャンを驚愕させた。

ジャンは、牢を出る際に竜王草の実を見つける。この実は、万病に効くといわれている稀少品だ——途中で出会ったハインツ=ルーパートのことを思い出し、彼のもとへ届けることにする。この国最高の吟遊詩人である彼は、国王の命で墓所の戦いを詩にすべく、



KING'S FIELD III



部隊に同行したがケガと精神的な衝撃により、失明してしまっていた。竜王草なら、それをも治すこともできるだろう。
果たして、ハインツは竪琴と竜王草の実を交換してくれた。竪琴をならすと、ジャンが断崖を渡る間だけ、橋が架かった。

先々代の王、ランドルフ8世がジャンの目の前にいた。即位して後、病気が原因で急死した王。だが、実は先代の王であり、弟のラインハルト2世（現在の国王、ラインハルト3世の父）に殺されたのではないか、という憶測があとを絶たない。
ランドルフ8世は歴代の王と比べてもあまり強い魔力を持っているとはいえず、周囲に押し上げられて王位に就いたあとは、ラインハルト2世との確執や彼の魔力への恐れから暗殺を試みるが、すべて失敗に終わっていた。ラインハルト2世の逆襲にあったというのが、大方の意見なのである。
とにかく、すでに死んだ過去の王が目の前にいる。当然生者ではない。魔物としての復活であった。闇の神を呼び出し、永遠のいのちを得ることを研究していた前王ラインハルト2世の復活により、墓所内に魔の力が満ちた。おかげで、死者であるランドルフ8世も復活できたというわけだった。
「今はこの場所に封印されているが、魔力ではあの愚かな弟などに負けはしない。兵たちまでも魔物として操るなど許しておけぬ。わが属性、火の力をもって倒してくれ」
前々王、ランドルフ8世の願いを聞き入れ、さらにジャンは下層に向かう。

ジャンの父は、ブラックナイトとの戦いで相討ちとなり、斃れていた。
「隊長は……ブラックナイト…相討ちに……剣を渡してくれと言われましたが……逢えないと思い……墓に置いてきました……」
ハウザーの側近の騎士、ワッツ＝ヴァージルは重傷を負いながらも形見の剣を持ち歩いていたのである。ジャンに渡すべき剣を。そしてハウザーに代わり、今まさにその剣を渡してくれようとしている。
「ドラゴンソードの力……剣の力に魔法……続けて……技……」
ワッツはそこで力尽きた。土星宮への入口を求め、地下４層を歩きまわり疲れはてたころ、草花で鮮やかな緑色に彩られた墓をジャンは見つけた。墓石には古びた遺跡のような面もちの剣が立てかけてある。
ドラゴンソードであった。ただの石にしか見えないが、ワッツの遺したことばによれば、不思議な力を秘めているはずだ——。
土星宮の奥に待っていたのは、ダークウィザードであった。
「相討ちとはいえ、まさか、あのブラックナイトを倒す者がいるとは思わなかった。あまりに見事ゆえ、おまえの父親の墓は、このわしがつくってやった」
骸骨状の相貌をしたダークウィザードを、辛くも倒すジャン。しかし、ドラゴンソードの威力は思ったほどではなかった。これでライン



ハルト2世が倒せるのか……、ジャンの脳裡に不安がよぎる。

地下牢で助けた妖精は、墓所の最下層にいた。彼女の名はミーリア。竜一族に古代よりつき従い、竜の意思を人間に伝えるため、ときおり人の前に姿を現わすという……
「今、私たちに残された力ですべての封印を解くと共に、その剣に光を取り戻しましょう。剣の力と魔法の力を同時に使う。このことを忘れずに、必ず闇の扉を閉じてください」
ドラゴンソードはジャンの目の前で宙に浮き、大きな光に包まれた。剣がカラン、と音を立てて倒れると、そこには光輝くムーンライトソードが横たわっていた。これが魔導器の正体だったのである。
これをもってすれば魔物の長を倒せるだろう——。前王、ラインハルト2世はすぐそこに待っているはずだった。
待っていたのはラインハルト2世ではなかった。
「私が王、ラインハルト3世だ。そんな剣が魔導器だったとは……わが父を倒しに来たのなら、そこで石になっているのがそうだ。剣を置いてゆくならいのちは助けてやろう。それが嫌なら父と共に墓に入るがよい。いつかわがしもべとして使ってやろう」
ラインハルト3世は、魔物の正体をあらわにしていた。彼の目的は魔導器を手に入れ、完全なるこの世の支配を果たすことであり、そのために2世の復活を利用したのだった。混乱にまぎれ、魔導器の探索を行なう……。
そして2世は石になり、すべての墓所内の魔物は3世に従っていた。もはや国の治世など、3世の眼中にはなかった。国民はすべて死人とし、魔物にして配下で働かせればよい。

ラインハルト3世を倒さねばならない。そしてそれをなし得るのは、聖剣を持つ傭兵、ジャン＝アルフレッド＝フォレスターただひとりであった。
ジャンの手の中でムーンライトソードが発動した。剣を水平に構えると、蒼き光の柱が墓所の床と天井を切断しつつ直進し、ラインハルト3世に衝突すると、巨大な球状の光弾が発生して爆発を起こした。



The Verdite Chronicle
ヴァーダイト戦記

ヴァーダイトの森の奥には古びた石碑があり、ハイエルフの古代文字で文章が刻まれている。それは途中まで、こう読めることがわかっている。

蒼い光を伴った巨大な船が天から墜ち、
島の地中深く沈んだ

行方知れずとなった王直属の近衛隊長、ハウザー＝フォレスターを捜すために墓所へ潜った息子のジャン＝アルフレッド＝フォレスターが長い探索を終え、地上へ戻ったときには、既に六月（むつき）が過ぎ去っていた。城門の守備隊は、唯ひとり墓所から生還した彼を、ヴァーダイト独特の石材に彩られた城壁の中の宿へと迎え入れた。

やがて彼の傍らにひとりの年長者が歩み寄り「誰ひとりとして戻らぬあの墓所から、よくぞ帰ってまいりましたな」と語りかけ、疲労と失意と達成感による安堵でくたびれていたジャンを労うかのように、冒険の経緯を問いただした。

自らが墓所に入った理由、父の顛末、魔族の正体を現した国王、ラインハルト3世との戦いについて話し、ムーンライトソードを掲げて周囲に対し騎士の誓いを表した。話を聞いた皆は驚愕し、国難を救う偉業を成し遂げた若者を讃え、国の治世を委ねた。

ジャンは聖剣を持ち帰ったことから“聖王”と形容され、剣と共に国の象徴となり善政を敷いた。

国王アルフレッド1世の誕生であった。妃が嫁ぎ、ふたりの子が生まれ、国は湧いた。

ヴァーダイトは西の森の奥のグラナティキ国、南の森の先のイグレック国と共に大陸北方三国と呼ばれていた。かつては“風の王”ハーバイン3世によって統治され一国にまとめられていたが、王が滅びた後に分裂し、現在に至ったのである。

この三国に、ヴァリシアの歴史を通じてもかつてないほどの平和が訪れた。ついに、魔族の血脈が駆逐されたのである。新王家の時代の始まり――聖王ジャンは、妃のノエル＝フォレスターにこの平穏がいつまで続くかどうかを問うた。彼女は、“アルフレッド王と聖剣がここに在る限りは”続くでしょう、と答えた。ふたりの子は穏やかな寝息を立てていた。だが、彼はヴァーダイト城の窓から遠くを見つめ、これから起こりうる惨劇を予期しているかのように、いつまでも東の森を見つめていた。

2匹の竜を中心とした混乱の渦は、意外なところに波紋を浴びせかけ、平穏を突き破る。グラナティキとヴァーダイトの国境にあるヌエツという村の猟師が森の中に分け入り、行方知れずとなった。この森の猟師が、数日の間狩猟に出るのは珍しいことではなかったが、2週間はいかにも長すぎた。村から捜索隊が出発して5日が経ち、6日めの早朝に捜索隊のひとりが戻ったが、彼は「魔のけものが現れ、隊は全滅した」と小さく述べると息絶えてしまった。

ヌエツの村は恐慌状態に陥った。

災難を司る者の眼が、再びヴァーダイトに注がれようとしていた。

ジャンは森の微風の吹く朝に城門を出発し、魔物の討伐をしては、日没を合図に閉ざされる城門をくぐり妃の許に戻る日々が続いた。

そんなさなか、城の宝物庫からムーンライトソードが奪われていることが発覚した。選ばれし者以外の手を経ることがない聖剣を、いったい誰が持ち出しうるというのか？　彼以外に、それにふさわしい力の持ち主がいるとでも？　城の者で調査したところ、北の森を抜けたところに出現するヴェルド海、そのすぐ沖に浮かぶメラナット島に現れた“教王”を名乗る男が、聖剣の在処を探っていたらしいという情報が得られた。真相を確かめるべく、島に手持ちの優秀な兵を送り込んだが、探索の期限を過ぎてもいっこうに連絡のないうえ、誰ひとりとして帰還しなかった。

ジャンの心には、一連の出来事の背景にはなんらかの巨大な力が作用しているのではないかという疑惑が渦巻いていた。母が遺したわずかな前王家の血が、そう思わせていたのだろう。

散発的に現れる魔物たちを倒しに何度めかの遠征から戻ると、古い友人のアレフ＝ガルーシャ＝レグナスが城を訪れていた。アレフは、ヴァーダイトの隣国グラナティキの第2皇子である。幼い頃よりハウザー＝フォレスターに師事し、剣を学んだ若者で、ジャンには弟のようにかわいがられており、また剣を通じたよき友でもあった。

ジャンは、一も二もなくアレフに相談を持ちかけた。

ジャンが語り終えると、アレフは頭の中で「見えない何かの力」を感じる、という彼のことばを反芻した。ジャンの勘は、今まで一度も外れたことがなかった。アレフは森の奥深くに棲むエルフたちの言い伝えを思い起こし、それに直結した。

島には太古に墜ちて
きた眠れる者がおり、
決して近づいてはならない

メラナット島に持ち去られた聖剣――島に墜ちてきた眠れる者。眠れる者とはいったい何者なのか。魔物の発生と何か関係があるのか？

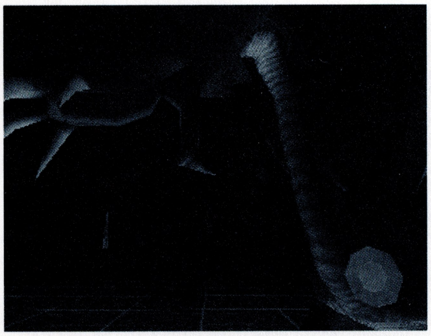
アレフは持ち前の義勇心と、そしてそれよりもさらに強い好奇心で、今回の事件に対する調査をすべて任せるよう、ジャンに対して申し出た。最初はアレフの身分を考え渋っていたジャンも、頑として折れぬアレフの姿勢に根負けし、了承することにした。

朝焼けにも決して応えることのない闇に向かって帆走していく一隻の船があった。アレフ率いるメラナット調査団一行の帆船である。待ち受けるであろう危険を予測して、参加者は皆それなりの装備を調えている。ヴェルド海の北に浮かぶメラナット島は、エレギリア大陸の最北端に位置するヴァーダイトの沿岸から眼で位置を確認できるほどの近い場所にあった。この島にはある活力が充満しており、その澱みにより形成された結晶が、魔力の素養のある者にその力を与えると

言われている。

そのせいかどうか、この島には過去幾多の魔力を持った者たちが訪れた。数千年の昔には、ハイエルフたちが信仰の対象として大挙して移住した。神殿を築いたが魔物の群に襲撃され、シースの力を宿した伝説の戦士、メレル＝ウルの健闘も虚しく滅ぼされてしまった。

“決して近づいては……”の一節は、このときに遺されたものである。



その後、“風の王”ハーバイン3世が大陸北方三国を統一していたときには王が築城に乗り出したが、やはり魔物の妨害にあい退去を余儀なくされた。それだけでなく王自身の力も弱められ、彼の王国も瓦解してしまった。このときつくられた島の西海岸の灯台には、魔導師ツェデックの魔力で灯された炎が今も燃え続けている。ツェデックは王の側近であったが、王を亡き者にして代わりに王権を握ろうと企んでいた。島の奥に“火の魔宮”をつくり、彼の持つ炎の魔力の象徴でもある“火のクリスタル”と彼の手になる“フレイムソード”を隠匿した。しかし、彼の野望自体も、ハーバイン3世のそれと共に潰えてしまったのである。

そして今、島には恐るべき男がいた。“教王”と呼ばれるその男は、間違いなく島全体を支配下に置いており、彼の意志で侵入者を阻害することができた。アレフの乗った船もまた例外ではなかった。船が島に近づくやいなや、激しい荒波に襲われ、魔物の群により粉々にされてしまった。浜辺に打ち上げられたアレフが目覚めたときには、彼はひとりになっていた。装備をすべて失い、短靴に残された１本のダガーだけが唯一の武器であった。島の一種異様な形相がアレフに重くのしかかるようであったがしかし、使命感と生の手応えだけを糧に自らを奮い立たせ歩き始めた。この島に眠る何者かの正体を暴き、友の剣を取り戻すのだという決意を思い起こして。

「この前沈められた船に乗っていた人のようだが、ここに人がたどりつくのは珍しい。何しろ商人の船以外は、皆沈められてしまう」と、島の釣り人は言った。着くときもそうであるのなら、発つときもそうなのだろう。アレフが島を無事に出帆するには、支配者を打倒する以外には方法がないようであった。

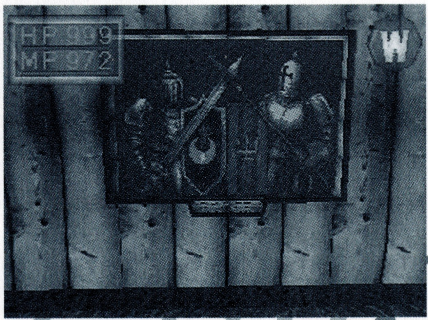
ツェデックが火を灯らせたという灯台へ上り、火の魔力を会得したアレフは島の深奥へと潜入していった。教王の意のままに動く僧兵たちをなぎ倒し、地下牢の鍵を奪うとそのまま牢へと潜入したアレフは、そこである人物と再会する。調査のため、先に潜入を試みて捕まっていたアーネスという人間だった。とりあえず彼には安全な場所へ逃げるよう勧め、さらに牢を探索すると、アレフはとある泉を発見した。飲み、浸ると身も心も浄化されるようであった。メラナット島には、太古のハイエルフたちが崇拝していた白き竜が与えた清い水があるという。アレフが飲んだのはそれであろうか。

教王の正体が明らかになった。本名ダイアス＝バジル、大陸から渡ってきた屈強な戦士であった。アレフの剣の師であり、ジャンの父であるハウザー＝フォレスターに敗れたのを機にメラナット島に渡島してきた男。それまでの闘技場の主を破り、新たな闘技場の覇者として、彼は教王を名乗り島に君臨していた。

「ダイアスが信じるギーラ。あの黒い竜が神だとは私にはどうしても信じられない」

共に渡島し、常に教王の懐刀であり親友だったファイ＝ファトはこういった。さらに「ハイエルフの神シースも私には怪しく思える」と続けたうえで、彼は「ダイアスを倒せるのはおまえしかいない」と、アレフに頼み込んだ。

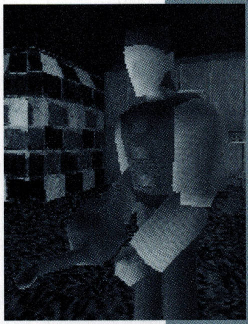
第2地下牢で救った水晶細工師、レオン＝ショアにエルフの黒水晶を預け、アレフは剣の完成を待った。頃合を見てレオンの許を訊ねると、剣はできたが、教王の配下の者に襲われてしまったということであった。対教王用にと考え依頼したのだが……、ほかの武器で立ち向かわざるをえない。



アレフが4体の守護者を打ち倒すと、闘技場の門が、重々しい石の摩擦音と共に引き上げられ、道が開かれた。ふと左端のほうを見やると、アーネスの死体があった。おそらくはアレフに対して申し訳ないという想いからか、先んじて教王を倒そうとしたのだろう。しかし荷が重すぎた。そのとき、教王はあのハウザー＝フォレスターですら勝てるかどうかわからないくらい、強くなっていたのである。

「ノーラがこの地を訪れたと聞く。だが私はこの場を護り、最後まで戦わなければならない」

そういうと、後はひとこともことばを発することなく黙し、教王は刀を上げ戦いの火蓋を切った。ノーラというのは教王ことダイアス＝バジルの身を案じてメラナット島へ渡ってきた、彼の妹のことである。その妹の名を語り、口をつぐんだということは彼の不退転の決意を表していた。鍛え上げた肉体と広範囲の敵を破壊する魔力を持つ教王は、アレフが攻め入る隙もないくらい、魔法の爆撃と迅速な剣さばきで追いつめる。



持久戦の末、体力に勝ったアレフが勝利した。アレフは、島についたときとは比較にならぬほど成長していたのである。沈められた船のお礼は、かくして果たされた。教王が死した後には、剣が残っていた。レオンが黒水晶から鍛え上げた剣、ダークスレイヤーのようであった。アレフはダークスレイヤーを手に、なおも前進した。

そこは異界だった。天井と床と壁はすべて同じ格子状の半透明な面をしていた。遠回りに、なおも遠回りに回廊を進むと、やがて広大な夜空の見える空間に出現した。そこには黒き竜がいた。

教王が信じていたギーラに違いない。背の向こうには、このたびの探索のそもそもの発端となった剣、ムーンライトソードがあった。もはやギーラが神か否かはどうでもよかった。ギーラを倒し、ムーンライトソードを奪還する――アレフはダークスレイヤーをかざすと、魔法剣を発動させた。ギーラは光球に包まれ、遥かな高みへ弾かれるように上昇していった。

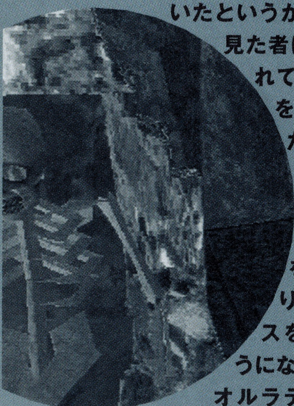
The Verdite Chronicle
ヴァーダイト戦記

大陸北方が現在の三国でも、またハーバイン3世が統治していた頃でもなく、多くの国々に分かれ人々が不毛な戦いの日々を繰り返していた頃、森の奥には妖精や魔物、ハイエルフそしてドワーフらが棲んでいた。

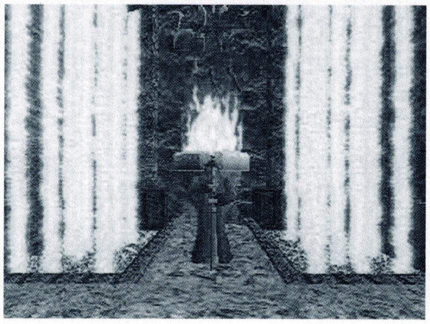
ル＝ア＝イシリウスはその頃を生きたハイエルフである。彼は地の果てとも言える場所で竜王草の木を見いだし、様々な力と知識を授かり、そしていつの日か滅びのときがやってくるのを知った。優れた細工師であった彼はその日に備え、木の側にあった輝く石を使っていくつかのものをこしらえ、その作業にじつに数百年もの月日を要した。彼はすべてをつくった後に木の実を植えたが、最初の木のように結晶化せず、わずかに知識を有するのみであった。

1000年にも及ぶ彼の生涯の仕事の結びは、つくったものの封印であり、同時に正しく使える者が現れる日まで、ほかの誰の手にも渡らぬようにすることであった。が、寿命が尽きかけたのを知り、彼は持てる知識と力のすべてを若きハイエルフの魔導師、オルラディンに預け、この世を去った。死後は彼のために神殿がつくられ、崇拝された。イシリウスの死を待っていたかのようにヴォラドはシースとギーラに分裂し、世界は混沌と争いへと導かれた。

イシリウスの意思を継いだ大魔導師オルラディンは体術や剣術にも興味を示し、魔力を込めた専用の武器／防具を用い、戦場にも赴いた。現在の魔導学の基礎は彼により築かれたもので、彼がいなければ人間は魔法を使うべくもなかったであろうといわれている。後年は“始まりの地”に引きこもり、石化術や生命の創造の研究に時間を費やしていたというが、その成果を見た者はいないとされている。彼が姿を現さなくなったため、ハイエルフたちは住処である“始まりの地”を離れ森へ戻り、やがてシースを崇拝するようになった。



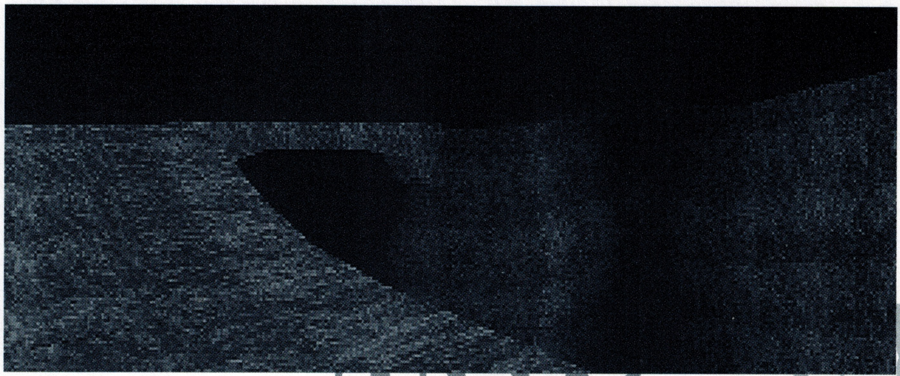
オルラディンがイシリウスから受け継いだ力と知識は、彼の死後はその跡を継ぐ者はなく、今やその場所はただの洞窟としてひっそりと静まり返っている。



大陸北方三国が成立する以前、ハーバイン3世につきしたがい、王権転覆を企んだが失敗した火の魔導師ツェデックと共にオルラディンに師事したのが、シュドム＝リントであった。“紅のツェデック”に対し“黒き地霊のシュドム”と異名をとった彼は、ツェデックとは逆に俗世間を嫌い、わずかな弟子を連れヴァーダイト近郊の森の奥に引きこもり迷宮を築くと、そこで師と同じく生命の創造の研究に明け暮れたという。彼はまずゴーレムをつくったが、それは知識を持たぬただの動く土くれでしかなかった。

以来研究の末、ようやく造り上げた知識を持つ生命体が“1つ目巨人”であった。そこに至るまでの失敗の残滓は、迷宮内にゴーレムや巨人の骨としてそこかしこに晒されている。巨人は常にシュドムにつき従っていたと言われ、シュドムもまた息子のように巨人を大切にしていた。が、シュドムは突然何かに憑かれたように「メラナットへ行く」と言い出し、行動を共にしていた弟子たちをすべて各々の故郷へ帰し、シュドムの許には1つ目巨人だけが残った。シュドムはメラナット島奥深くにある闘技場の主となり、巨人をそこで戦いに駆り出すようになった。長きに渡った戦いの末、巨人は敗れた。愛すべき息子が倒されたこのとき、シュドムの意識は渡島以前のものに戻ったという。意識の変容は“眠れる者”に意識を奪われていたからだというが、シュドムはそんな自分を呪い、闘技場の側、溶岩の奥に巨人の体を安置すると自らは大鉱山の中にある地霊窟に身を寄せた。それから彼の姿を見た者はいない。シュドムは、いのちを操る者に対して自分の実力はどれほどのものかを確認し、力を誇示したかった。その心の影の部分が引き起こした悲劇であったかもしれない。

1つ目巨人は魂の片鱗を残し、悲しみの声を上げながら、わずかにシュドムの魔力が込められた首輪を受け取る者が現れるのを、メラナット島の奥深くで待ち続けているという……。



KING'S FIELD III

The Verdite Chronicle
ヴァーダイト戦記

ライル＝ウォリシス＝フォレスターは、じつの父親(であったもの)に自分の墓を建てられた。

ジャン＝アルフレッド＝フォレスターが聖王アルフレッド1世となったとき、ひとりの老エルフにより封印の鍵が王の許に届けられた。しかし王は自らの運命を悟るが如くただ頷いて鍵を受け取るのみで、イシリウスの装備を手に入れようとはしなかった。

そしてわずかな平和な時を過ごしたのである。

ハーフエルフの水晶細工師、レオン＝ショアはメラナット島の混乱が収まると、母の遺骨を大陸の北の森に帰すために島を離れた。アレフにはグラナティキの城で暮らすよう勧められたが、これを「微力ながらいつでも力になります」と丁重に断り、母との思い出の地であるヴァーダイトに居を構えることになった。メラナット島でつくった最後の作品、ダークスレイヤーもムーンライトソードと共に城に収められ、二度と使われることはないはずだった。

向上心がいっこうに衰えることのないレオンは水晶職人としてますます円熟味を増し、彼の半生の集大成ともいうべき一本の剣づくりにとりかかった。持つ者の意思を受け継ぎ自ら成長する剣、エクセレクターであった。崇拝の対象であるシースの不穏な動きを感じとったのはその頃である。

やはりその動きをジャンの身から直接知ることになったアレフがレオンの許を訪ねた。「残念ながら、今の私の力ではあのようになってしまったジャンから邪念を祓うことはできぬ。時間稼ぎにしかならぬが、このいのちと引き替えに城を封印する。この子に宿る未知の能力にかけ、その成長を待って希望を託そう。その日をこの眼で確認できぬとは……、すまんが後のことはよろしく頼む」

アレフが連れてきた“この子”、この年端も行かぬ子供こそがジャンの息子、ライルであった。

そして10年の歳月が流れた。剣の完成を待つかのようにアレフの施した封印の効力は薄れ、ライルに宿命を告げる日が訪れた。「アレフ殿がいのちを懸けた封印の効力も今ではだいぶ薄れてしまい、魔物の数も日を追って増えているようです。アルフレッド王が封印を破り、国を闇に包んでしまうのもおそらくもう先のことではないでしょう。あの封印の日から10年、あなたの成長を見守り、宿命である旅立ちの日が来るときを待ち続け、また同時に恐れていました……。私の最後の剣、このエクセレクターを共に持っていってください。私はこの場所で、この旅が正しき光に導かれるよう祈っています。

アレフ殿の魔力のうち、光の魔力は封印の際失われましたが、アルフレッド王の血を引く故、わずかにあなたに受け継がれたようです。残る4つの魔力はそれぞれの魔導師に託され、あなたに伝承するその日を待っているはずです。4つの魔力は、城の封印を解く鍵であるムーンライトソードを手にするために必要なのです。今あの剣は、4人の魔導師により、アレフ殿の墓に封じられています。それと同時にイシリウスの証と呼ばれるものを見つけなければなりません。それらがどこにあるかは私も知りませんが、王により誰かに預けられているはずです。イシリウスについては、いずれまたお話ししますが、その3つの証は、あなたがその定められた宿命を果たすために必要なものなのです。

私がお渡ししたエクセレクターは、あなたと共に成長し力を増します。いずれその力が必要となる日が必ず来ます。イシリウスの証が3つ揃ったなら、成長した剣と共に私の所に持ってきてください」

レオン＝ショアがこう説明すると、ライルは黙って頷き、エクセレクターを手に、やや小高い斜面のうえにあるレオン＝ショアの家を出た。

ライルが成長するまでの10年間、ロドム＝ウォードが築いた防護壁を挟んでの激戦の傷跡が生々しい古戦場を越え、もはや機能していない地下兵舎を通り抜け、迷路のような森をさまよいでると、そこでライルを正しい道に導こうと待ちかまえている者がいた。オーデであった。「ライルよ、城へ向かう前にどうしても話をしておかなければならないことがある」森の入口で竪琴を爪弾く、吟遊詩人のディエス＝パテールからイシリウスの目を奪い、代わりにオーデの許にたどり着くのに必要な杖と交換するという悪戯を働いたのは、ライルと直接話がしたかったからだと、オーデはいう。彼は続けて、こう言った。「そなたの父アルフレッド王は、手にしたイシリウスの3つの証を、いずれそなたの手に渡るようにと3人の者に預けた。そのうちのひとつが、イシリウスの目だ。3つの証からイシリウスの鍵がつくられる。ただしつくれる者は今はレオンしかいないが……」オーデはイシリウスの目と精霊の地図をライルに渡した。オーデは最後にこう言ってライルを送り出した。

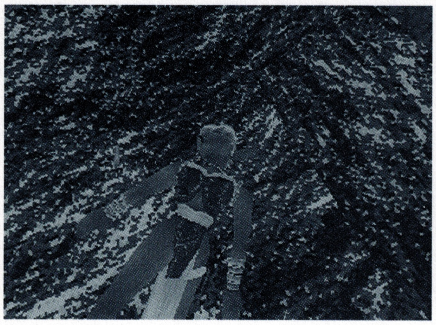
「過去にイシリウス以外で力を手にした者はただひとり、大魔導師と呼ばれたオルラディンだけだ。そなたは宿命を果たすため、その力を手に入れる必要がある——今まさに封印は解けようとしている」

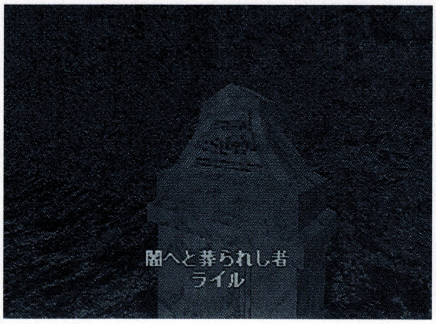
息を吐くとそのまま凍りつきそうな厳しい空気の中、凍土を踏みしめて歩くうち、どこかで嗅いだような微香がライルの嗅覚をくすぐった。嫌な予感が背髄を走り抜ける。緊張はやがて落胆にとって替わった。——道中幾度か世話になったミーナ＝クーの亡骸がそこにあった。崩壊の波が音を立ててヴァーダイトを覆い尽くそうとする今、ライルはその中で懸命に生き抜こうとする市井の人々と出会い、ときに彼らに助けられ、ときに彼らを助けた。しかし、今眼の前に横たわっているのは、まごうことなき魂の抜け殻だった。ライルはふと以前の会話を思い出し、ミーナの手から指輪を抜き取った。「“もし私に会いたくなったらこの指輪をして竜の泉においで”といわれたけど、アレフ様は死んでしまったからもう会えないわ」

イシリウスの目、翼、そして冠を手に入れたライルはレオン＝ショアの家へ久しぶりに帰った。もちろん旅を終わらせるためではなく、旅を続けるために帰ってきたのだった。エクセレクターとイシリウスの品々をレオンに預け、ライルはしばし辺境を彷徨する。やがてレオンの家に戻るとそこには完成したイシリウスの鍵と磨き上げられたエクセレクターがあった。レオンはメモを残していなくなっていた。

「私が何者であり、そしてどこへ行くのか……

VERDITE CHRONICLE



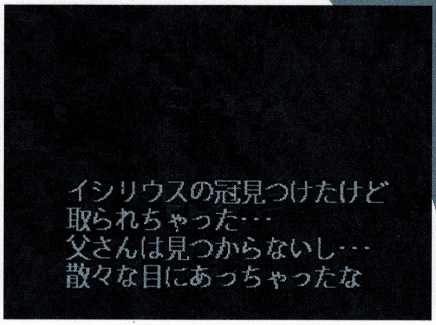




すべてが分からず、私は怖かった。それが大魔導師と呼ばれたオルラディンの真の姿なのだ」洞窟の奥にいたオルラディンが、時を越えてライルに話しかけている。ライルは今、ヴァーダイトでただひとり真のオルラディンを知る者となっていた。「自分の運命をその手にするため、先に進むが良い。私からおまえへせめてもの贈り物をしよう。進むべき道を持つおまえは、私の希望でもあるのだから」オルラディンが座していたさらにその深奥には、竜王草の木があった。知識を持つこの木は、静かにこの世界のあらましを話し始めた。ライルがすべてを了解すると、こう言ってイシリウスの装備をライルの全身に施した。「わずかに残されたヴォラドの意思はハイエルフのイシリウスにその日のための用意をさせ、オルラディンが長い間護ってきた。シースとギーラを倒す者が現れる日がきた今、その力を授けよう——ヴォラドが望みを成してほしい」

ついに懐かしいヴァーダイト城へ、ライルは足を踏み入れた。母も兄弟もいない。レオンもいなければ、ミーナもグレイン＝アスもいなくなっていた。今や宿敵となったアルフレッド王しか、親しい者は存在していなかった。ライルは父の許へ行かざるをえなかったのである。





墓所へ向かうと、入口の附近にライルの墓があった。ライルは形容しがたい複雑な感情に襲われた。

竜の泉に、ミーナの指輪を放り込んでみる。やはり、アレフは現れなかった。立ち去ろうとするが、諦めきれずに踵を返すと——柵の内側にアレフが座っていた。

「ミーナのことは残念だったが、正しき道を歩んできたようだ。アス卿の望みでもある剣の技、私が伝えよう」

アレフがかつてメラナット島でギーラを駆逐するために放った魔法剣、それがライルのものとなった。「とうとうそのときが来てしまったが、城にいる者を父と思ってはならぬ。そこにあるおまえの墓は、あの者がつくらせしもの。おまえのいのちを得ることを望んでいるのだから。

おまえが持つ聖剣は正しきものではないが、今はその力がいる。今一度その剣に光を与えるのだ。

おまえの民がおまえのことを待っている。その民のためにも、この国に光を取り戻さなければならない。おまえの父もそれを望んでいるのだから……」

城の2階の玉座には、かつて聖王と呼ばれ民に愛されていたジャン＝アルフレッド＝フォレスターがいた。父は父とも思えぬような暴力的なひとことを吐くと、ライルに対して魔法剣の光球を発射した。

眼孔は真紅に輝き、ライルをひたすら威圧していた。災禍の中心はまさに眼前にあった。ライルは光球を避けると、ムーンライトソードをかざし、そして父と同じ技を放った。10年の時を経て、宿命の戦いが開幕を告げた。





Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkowunst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed.



制作録

interviews

フロム・ソフトウェア インタビュー集

『キングスフィールド』は、いかにして生み出されたのか。
この作品の出自と経歴をたどる意味で、過去のインタビューを再構成した。

Fax Interview

……… プレイステーション参入時の ………

質問項目は以下のとおり。

	質問		回答
1.	参入を決めたいちばん大きな理由は？	1.	ハードの発売にソフト開発が間に合いそうだったから
2.	長所・魅力について	2.	ポリゴンの表示能力が優れていること
3.	短所・問題点について	3.	ゲーム機メーカーというイメージのないSONYが販売すること
4.	どのようなジャンルのゲームに適していると思うか？	4.	CD-ROMなので大量のデータを扱うようなものに向いていると思う。ジャンルは関係ないと思う
5.	ＰＳの特性をいかしたゲームとは？	5.	シミュレーション、バーチャルリアリティ的なもの
6.	ソフトの流通について	6.	1本当たりの利潤が少なくなるようなことは困りますが、それ以外は特にありません
7.	ハードのデザイン、ネーミングについて	7.	デザインはよい。名前は高級感が少ない
8.	ハードの価格設定について	8.	実売で4万を切るとよいと思う
9.	ハードの開発ツールについて	9.	安くてよい
10.	ハードの宣伝展開について	10.	たくさんしてほしい
11.	1994年6月1日現在までの開発進捗状況と、第1弾ソフトのリリース予定	11.	15%程度。12月リリース予定
12.	最近注目しているゲームソフト（自他問わず）	12.	特にないです

（回答者：島田敏夫氏、1994ＥＤ次世代ゲームスペシャルより抜粋）

Interview.1 KING'S FIELD Ⅱ 1.2

『キングスフィールド』は、プレイステーションが発売されて後、わずか2週間で登場した3DRPG。

ハードもソフトも評価が全く定まらない、不安定な時期のリリースであった。

「プレイステーションが立ち上がりの時期でしたよね。大ヒットをねらうつもりでもなかったし、会社を売り出すという気もなかった。何ができるか、純粋にそれを試してみたかったんですよ。とはいえ、不安がまるでなかったかというと、そうではない。

ニフティでも、最初は"すぐ死ぬ"というような不満が出てました し。でも、"先に進み出したら、面白くなりました"というような声が増えてきて。そこからですね。一線を越えると、楽になるゲームだと思いますよ」

フロム・ソフトウェアはもともとゲームソフトを専門に開発する会社ではなかった。汎用ソフトの開発が、主要な業務だったのである。なぜ、ゲームソフトをつくり始めたのだろうか。

「コンシューマービジネスというところが魅力で。実際、ゲームはＰＣ98で何本かつくってみたんですよ。でもやりたいことをやろうとすると、環境ソフトになってしまう。そこで"遊べる"ものをやろう、ということで家庭用機での開発を考えたわけです」

プレイステーションの流通制度では、ライセンシーは必ずしも大衆にウケる大ヒット作を生み出す必要がない。性や暴力表現についての規制はあるにせよ、そういった意味での制約は少ないといえるだろう。『キングスフィールド』はプレイヤーを選ぶゲームである。こういう状況は、クリエイターにとり望ましいものだろうか。

「そうですね。作者がいいと思うものを提示している作品がたくさんあって、結果的にみんなが好みのものを選んで楽しめれば、それで幸せなのではないでしょうか」

『Ⅱ』への変更点を聞いてみた。

「まずなぜ『Ⅱ』だったか、ということですが、１回プレイしたことがある世界なので、プレイヤーが入りやすいということがあげられます。雰囲気を継承できる。『キングスフィールド』は、いきなり何もないところで"暗い、狭い、怖い"とそういうお話ですよね。ここの壁のテクスチャーはもっときれいなほうがいい、というような意見も当然出てくるわけですが、きれいだと全然怖くないんですよ。いちばん大切なのはプレイしていて雰囲気を楽しめるかどうかということですから、むやみにきれいにすればいいというものではない。

プレイステーションの使い方がわかってくると、できることの選択肢も増えてくる。そのへんの選別も、雰囲気を第一に考えなければいけないと思います。

基本的に敵を倒してダンジョンに潜ってというゲームなんですよ。いわゆる壮大なストーリーがあるというわけでもない。島をうろついて魔物を倒す、そこが楽しいという方も多いでしょうね。強くなるのは気持ちいいですから。ボスを探すのが、目的といえば目的なんですけど。

戦闘ですが、まず武器には長さがあるんですよ。だから、武器のリーチによって近づく距離を変えなくてはいけない。前作のマニュアルではそのことに関してノータッチでしたが、今回はちゃんと書いてあります。このくらいだと当たる、当たらないとか、敵の攻撃を受けないでこちらの攻撃を当てるという部分に関しては、プレイヤーの方につかんでもらうしかないんですよ。そのへんのコツをつかめる人が意外と少ないというのが、前作の実感でですね。

コツさえつかめればサクサク進められるんですが、つかめない人は"当たらないじゃないか"と、不平を述べるしかない。

今回は横とか後ろにまわりこまれやすいですよ。前作は真正面から突撃していってもよかったんですが、今回は少し横に曲がって、側面や後背をつくのも必要でしょうか。技巧派、ですね。

要は現実と同じなんですよ。『ドラクエ』のようなゲームだと、向かい合って、ザク！ザク！と斬り合うわけですけど、そうではない」

『Ⅱ』に驚愕させられたのは、その発想においてであった。『マイト＆マジック』や『ドラッケン』のようにリアルさに乏しい３Ｄグラフィックでの地上の描写ではなく、環境をリアルにシミュレートしようというデザイン。舞台がビルのようなフロア別の構造ではなく、複雑に入り組んだ島、そしてリアルさを失わない地上部分は刺激的である。

「閉鎖空間としてのダンジョン巡りに固執しないことを目標につくりました。テクスチャーとかキャラクターの動きだけではなくて、今までにないダンジョンのつくりがあるんだよ、というところを見てほしいですね。迷うと思いますが、そのときは質問に対応しますから。……外を歩こうという発想が、苦労の始まりでした。地上部であまり大したことができなかったのは心残りですが……、次の課題です。

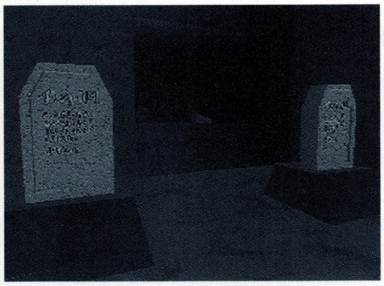
次回はもっとすごいぞ、と。とりあえず、広いところをつくってみたいですね」

（出席者：西田新一郎氏／後藤美名子氏、ハイパープレイステーション1995年8月号と9月号のインタビューを再構成）

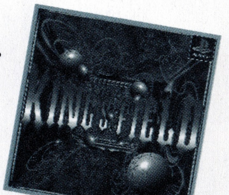
Discography

1.KING'S FIELD



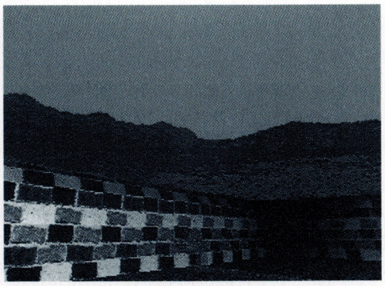


1994年12月16日発売
価格￥6,300(税別)
SLPS-00017
©1994 From Software Inc.
■MAPの形状が美しい第１作。海外未発売。序盤の難易度はシリーズ中もっとも高い。



2.KING'S FIELD II



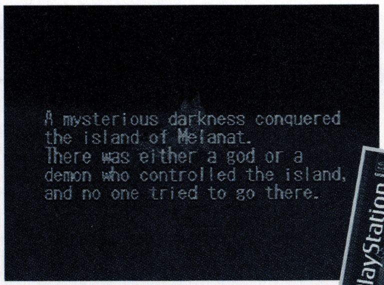




1995年7月21日発売
価格￥6,300(税別)
SLPS-00069
1996年8月9日再発売
価格￥2,800
SLPS-91003
©1995 From Software Inc.
■すでに名作の誉れ高く、シリーズの評価を決定した記念碑的作品。複雑な地形が冒険心を煽る。

3.KING'S FIELD(USA)





■アメリカで発売された『II』。現地のヒットチャートでは初登場から2週連続第1位を獲得した。



1996年2月発売
SLUS-00158
©1995 ASCII Entertainment Software,Inc.P.O.Box 6039,San Mateo,CA 94403.King's Field and ASCIIWARE are trademarks of ASCII Entertainment Software,Inc.PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.Manufactured and Printed in U.S.A.THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION.

Interview.2　KING'S FIELD III 1.2

『キングスフィールド』というシリーズが続くのかどうかは別にして、『II』の後につくられる作品が"広い地上部を移動する"ものであることは、前作終了時点のインタビューで明白だった。'95年の年末に新作の制作が発表されたが、タイトルは『キングスフィールドIII』となっていた。

「『II』の次に何をやるかという話がまだ決まっていない時期に、新しいシリーズを始めようということで企画を始めていたんですよ。『キングスフィールド』だけになってしまうのも、なんだろうかと。ところが、開発を進めてテストを重ねていくうちに"こりゃやっぱり『キングスフィールド』だな"(笑)。と、いうことになりまして。企画書が出たのは、タイトルを発表する前の日だったんですよ。現状『I』『II』とやってきた、それらのシステムを改良し、何がどのくらいできるのか……結果、これは『キングスフィールド』でいいのではないか、ということになったんです。

ストーリーのほとんどは、発表されたあとにつくりました。『キングスフィールド』の世界観の中で、ここは本当はこういう設定です、というような細かい部分はこれまでもまめにつくっていましたから、それらは当然、採用しました。

でも、ストーリーは……あわてでですね(笑)」

『III』のストーリーは劇的である。一見すると、オイディプス・コンプレックス的な作劇を目指しているようでもある。

「まあ(笑)、前作の主人公が死ぬというのは熱いものがありますよね。前に出てきた主人公を使えば派手でいいんじゃない、という意見もあったんですが、それだと楽なゲームになってしまうのではないかと思いまして。フロム・ソフトウェアのカラーとして……楽しめるかな、という気がしたんですよ。始めから楽なゲームを『キングスフィールド』のベースでつくった場合に、それは果たして面白いのか。最初がきついんだけれども、冒険を重ねるうちに強くなれるというところが『キングスフィールド』の面白さだと思うんです。それで、新規の主人公にしようと。その際には『I』のときのジャンにかかわる人間でなければ——ヴァーダイトが舞台ですから——ということで、いろいろ案が出たんです。子孫という案もあったんですが、最終的にいちばん身近な息子にしようと」

墓所、島と舞台は巨大化し、ついにヴァーダイト全体に冒険のフィールドは拡大された。

「基本的に広いフィールドがあり、その中に多少の道なり林なりがあって、そこを移動してちっちゃいダンジョンをつないでいる、といったとらえ方

インタビュー集 フロム・ソフトウェア

をしてもらうとわかりやすいかもしれませんね。外でグリグリ冒険をするというよりも。

とにかく地上をつくりたかったんです。『Ⅰ』では、5層構造の墓所が舞台だったわけですが、それでもその時点で外をやりたい、という気持ちはあったんですよ。そのときは、それができなかったというだけで。それで、地上をどう使うかという問題が出てくるわけですが、やはり3Dのフィールドをそのまま RPGの舞台にしてしまうには無理がある。

地上は基本的には移動の場所である、という定義づけをしました。当然そこには魔物も出るでしょうし、NPCもたまに出るでしょうと。そういう設定にしておくほうが自然ではないかな、という結論に落ちつきました。しかしこれが技術的にまだまだ、どうもうまくいかない」

地上を描くとなれば、地平線の向こうの表現は避けられない。

「そのへんが現状では厳しい。やはり全部ポリゴンで描こうとしていますから……明るい外という表現が、できないかもしれないんですよ。現状の次世代機では無理かもしれない。全部ポリゴンで描いた場合の話ですよ。後ろのほうがスプライトでぺったりとした絵になっている、ということでしたら十分可能ですが。手前と奥の背景が切れ目なく、違和感なくつながっているというのは、かなりむずかしいんです。他社さんでやってらっしゃる地上の表現にしても、高い構造物がなかったり、床が全部平らだったり、そういう選択で処理している。その手法を採らないのであれば、闇の世界にするしかない。今は、その2択のどっちに進むか、決めかねてる段階ですね。少し闇に寄ってるんですけれども」

ハード本体のスペックの限界を追求するがゆえの葛藤というわけだった。逆にそこで発見したものもあるだろう。

「いちばん自慢できるのは"壁に寄れる"ということ。3Dダンジョンの通路の端は、普通、見たままには寄れないものなんですけれども、このゲームは寄れます。壁に近づけないというのは、プレイステーションの機能上、ポリゴンが割れてしまうのと、テクスチャーが歪んでしまうという理由で画が汚くなるから、寄れないようにしてあるということなんです。でも私たちはそれに対して"ちょっと歪んでもいいから、なるべく寄りたいよね"という姿勢で挑んでいるわけです。壁に寄れないのはへんじゃないかと。だから、ただの壁にめちゃくちゃポリゴンをくわせ（＝使う）ているんですよ。

横に組んだブロック塀など、わずかのポリゴンでできそうなものですが、そうすると絶対（壁に寄ったときに）離れていたときのようには見えない。ポリゴンをいっぱいくわせておくと、そのポリゴンの割れ、テクスチャーの歪みを抑えて滑らかに見せることができる。だから、ただの壁がいちばんポリゴンをくっているというわけです。

視野に関しては、そうですね……魚眼ぽく設定してある。人間の眼をまるまるシミュレートすると、視野が狭くなるんですよ。通常、人がきちんとものを見分けている広さは額の幅くらいですから。ただし、見えているわけではないけれど視野に入っているということでは、こめかみのあたりから扇形に少し広がった範囲までの風景が目に入っている。それをイコールゲーム中の視界としてしまうと、へんになるというか、見えすぎるので魚眼ぽくしたわけなんですね。仰角気味にもしてあります」

『キングスフィールド』は、『Ⅱ』まで、マニアックなゲームであるとされてきた。敷居が高い。それまで以上に受け入れられるためには、難易度を適度に下げつつ、本来の緊張感を失わない設計にしなければならなかった。そのために『Ⅲ』では、新しいシステムがいくつか考案されている。

「巷で評判の超難解RPG、という例の表現ですね。……簡単であればいいか、というと当然そうではない。では超難解であればいいかというと、それでも困るだろう。なるべくゲームの雰囲気を壊さず、どなたでも進んでいけるようにしなければ、という話なんですけどね。それにはやはり、簡単にダメージを回復できるというのが望ましいのではないかと。今ひとつは、敵の動きを見直すということですね。今までは、戦闘のコツがつかめない人は敵の早い動きにやられていたわけです。なぜ敵の動きが早かったかというと、『キングスフィールド』の戦闘は、プレイヤー側が軽い魔法で敵を足止めして軽い武器で（ダメージも軽いけれども）素早く斬りつければ勝てるようになっているわけです。敵の動きが遅かったら、それが容易になってしまう。そこで対抗上、敵の動きも速くしていたわけですが、それを見直そうと。もちろん、それに対してバランスはとります。POWERゲージをいっぱいまで回復させない軽い攻撃では、倒れないようにする、などの処置ですね。

今回、オートマッピングを採用したわけですけども、MAPがあるかないかでゲームの内容が変わるかと聞かれたときに……どうかな、と。歩いたぶん、MAPができていくのも充実感があっていいと思うんですよ。試行錯誤で進んでいきたい人にとっては、不評かもしれませんが。魔法も以前に比べれば気軽に使えるようになっています。従来は、強力な魔法を使用した後のゲージの戻りが遅すぎたと思いますしね」

『Ⅲ』はプレイステーションのシーンの中で、どのようなポジションを占めているのだろうか。

「3Dポリゴンの世界を冒険して歩くのが楽しいRPGというものをやりたいわけですから。決められた話を進んでいくスタイル、いわゆる日本のRPGのスタイルとは全然違いますよ。得意だということもありますが、今後も3Dポリゴンを使ったものをやっていきたいですね。それは、もしかするとRPGではないかもしれません」

（出席者：西田新一郎氏／後藤美名子氏、ハイパープレイステーション1996年3月号と4月号のインタビューを再構成）

Discography

From Interview Abbridge

1. KING'S FIELD Ⅲ PILOT STYLE





1996年3月に配布
非売品
SLPM-80029
©1996 From Software Inc.

■『Ⅲ』のオープニングとゲームの開始の間のロドムの冒険を描いた。"おためし"盤として配布。



FROM INTE

Interview.3　KING'S FIELD Ⅲ 3

『キングスフィールド』シリーズは、タイトルを更新するごとにキャラクターやオブジェクトのポリゴン数を増やしてきた。それは純粋に技術力と可能性を追求する、フロム・ソフトウェアの人々の道程、その反映でもある。
「『Ⅰ』からすると『Ⅲ』のポリゴン数は倍近くなっていますね。ものによっては3倍とか4倍とか。『Ⅰ』は平均で200から300ポリゴンくらいだったんですよ。『Ⅲ』では、いちばん多いもので1500ポリゴンくらいまでいってしまってますね。これくらいのポリゴン数なら普通に動いてくれるだろう、と計算しているわけではないんですよ。とりあえず画面上に出してみる。まともに動けば、そのままいきますし。ここはモーションするところだからポリゴン数を半分にしてしまえとか、動きが重いからこれはだめだ、捨てようとか、実地に動かしてみることの繰り返しですね。背景はあまりいじくれないので、そこでの調節はしません。キャラクターのポリゴン数で――そのキャラクターがダメージを受けているときのアニメーション・データもありますから、それらをまとめたときのデータ量をこのくらい、とプログラマーの方が設計する。それをオーバーしたものは没にするか、初めからつくりなおすかのどちらかです。『Ⅰ』のときはプログラマーから100 ポリゴン以下のキャラをつくってくれと言われたんですけれども、できるわけないじゃないですか（笑）。そのキャラクターは、原画はすごかったんですけどね。これを100 ポリゴンで？　というくらいの。ダンボール箱みたいなのをつくってみたんですが、それだけでも100ポリゴン近くいってて。“あとはテクスチャーでごまかせ”と言われたんですけど、それは無理ですから。それで、少しずつポリゴンを増やしていって、ああいう形に」
『キングスフィールド』の前は、どうなっていたのだろうか。
「『ＺＡＭＳ－Ｋ3』というＳＦものを98でつくったことがあります。ところが、その当時の普通の98じゃ全然動かないゲームができてしまったんですよ。よほどメモリーを積んだり、グラフィック関係をカスタム化してないと動かないという代物が。社内で遊んでおしまいになってしまいまして……。フルレンダリングのＣＧキャラが 360度ぐりぐり動いていたんですよ。格闘だ、防御だといろいろやってたら、機械のスペックが追いつかなくなって。全部リアルタイムだったんですけどね。
　フルレンダリングで、当時の最高だった256 色で、ぐりぐり動いてミサイルを撃ちまくる。『キングスフィールド』の原点はそこだったんですよ。『ＺＡＭＳ』がやりたかったんだけど、ただロボットものはポリゴンをくってしまう。ものすごく。ごまかせない部分がいっぱいあった。たまたま社内に『ウィザードリィ』好きがいたこともあって、ならばそれを3Ｄポリゴンでやってみてはどうかというように、話が方向転換していった。
　そこから始まったわけですね、企画はあとづけで。最初はダンジョンの中をぐりぐり歩いているだけでものすごく鳥肌が立ちましたね。キャラも置こう、物も置こう……そうしているうちに、これはゲームになると確信しまして。企画書を書いてソニーに提出しました。それが伝説の企画書と言われてまして（笑）。いまだに言われるんですが、子供の落書きみたいなものを送ってしまったんですよ。どういう企画書を書いていいかわからなくて、社内用に裏紙を使って書いたんですが、それがそのまま行ってしまって。よくわからないんですけど、という電話がいっぱいきました。（笑）
　話がもとに戻りますが、『ＺＡＭＳ』のロボは、没になったものを含めて60体くらいつくったんですよ。それでは絶対メモリーに乗らない。どうしようか。ＣＤ－ＲＯＭはおろか大容量ハードディスクすらあまりなかった時代ですから。フロッピー30枚組と言っても絶対売れないだろう、と。しぼりにしぼって10数体になったんですがそれでもまだ乗らない。あらゆるところでオーバーして、それは諦めました。
　直後にそれまでの蓄積がもったいないので、何かやりましょうという話が出て。ＰＳとサターンと3ＤＯの話がきたんですよ。で、ＰＳやりましょうと」
　世界観の統一は、どうやってなされているのだろうか。
「最初にあったのは、ずしっと重い雰囲気が漂ってくるものにしようということでした。暗くて、狭くて、ひとりぼっちで、寂しくて泣きたくなってしまうようなイメージがいい、そう考えていました。
　壁がどうしてああなったか、と聞かれても困るんですが、あれはつくってるうちにああなってしまったんです。根が暗いですから（笑）。『Ⅰ』の舞台も最初は外だったんですよ。ソニーさんに出した企画書も、外でゲームが展開するようになっていました。すべてはポリゴン数のせいです。『Ⅱ』に関しては、『Ⅰ』のダンジョンを構成しているパーツのつくり換えをして、そのうちに水の表現ができるようになった。高い塔もつくりたいね、といったら島ができてきて。どこかに境界が必要になるじゃないですか。高い壁とか世界の果ては嫌でしたから、絶海の孤島だったら、と」
『Ⅲ』では橋がたわんでいたり、 地平線がなだらかであったりという表現が顕著だが、ハードの限界は関係しているのだろうか。
「限界の壁はとっくに見えてるんです。でも、それを超えているように見せれば勝ちですからね。壁に関しては、綺麗な壁だろうとデコボコした壁だろうとポリゴン数は同じなんですよ。ぱーっときれいに並べてくれるソフトもあるんですけど、手作業で１枚ずつ並べているうちに――人間ですからズレが出てしまう――で、出したら曲がっていたと。でも、その曲がり方が岩肌っぽかったので“それＯＫ！”とか（笑）。そういう意味では、偶然の産物がすごく多いですね」
（出席者：唐澤靖宜氏／渡辺さくみ氏／大野美穂氏、ハイパープレイステーションリミックス1996年創刊0号のインタビューを再構成）

Discography

From Interview Abbridged

1.KING'S FIELD Ⅲ THE STORY OF VERDITE





1996年6月21日発売
価格￥6,300
SLPS-00377
©1996 From Software Inc.

■ヴァーダイト編最終章。それまでの伏線をすべて収斂させる１作であり、最も作劇的である。





Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky

FROM from Near Future

フロム・ソフトウェア インタビュー 『キングスフィールドⅢ』を終えて

インタビュー集のまとめとして、開発のキーマンである西田新一郎氏に『キングスフィールド(以下ＫＦ)Ⅲ』の制作を振り返り、このシリーズの「来るべき世界」についておうかがいした。『Ⅲ』をつくり終えた今、どのような感慨が胸中を駆けめぐっているのだろうか？

「前作からほぼ一年ぶりの作品ということで、細かい処理や『ＫＦⅡ』で気になっていた点の改善にも力を入れることができました。作品としてのレベル――特に表示面――は、上積みできたのではないかと。ただ表現力を高めることによって失われてしまう部分、雰囲気とか、もあったような気がして……少し複雑ですね」

次回作はやはり『Ⅳ』になるのか。

「既に次回作の構想に入っているんですが、システムとシナリオの両面から検討中で、まだ何も見えていないんです。『ＫＦ』は“完全な架空の世界を表現すること”が最終目標なんですけれども、現状では表現と雰囲気の両方の面で、まだまだ満足できるようなレベルにはなっていませんね。それらが満たされるまで、『ＫＦ』はつくり続けると思います。その過程は試行錯誤の連続になるでしょうね。その結果をもとになにがしかのゲームをかたちづくっていき、そしてそのかたちが見えてきたときに、その作品が『ＫＦ』なのかそうでないのかがはっきりする。だから今の時点では『ＫＦ』が次回作になるかどうかわからない、というのが正直なところです」

“まだ満足していない”とのことだが、筆者は前作に比べ移動速度が遅いのが気になった。

「『ＫＦⅡ』の際にいただいた意見で目についたのが“処理落ちが気になる”という点でした。どういうことかというと、これはＭＡＸ30フレームのシステムでも、敵キャラの数や地形などによってフレームレート（※１）にかなり差が出てしまうための結果だったんですね。それで今回、『ＫＦⅡ』レベルの表現なら、処理落ちはほぼ起きないシステム（30フレームで動く）に改良したんですが、『ＫＦⅢ』の表現はその限界をさらに超えてしまって……開発当初は処理落ちが起こっていたんですよ。結局、システムのＭＡＸフレームレートを落としてほぼ均等な処理速度が保てるように変更したんですけれども、処理が軽いところでもウエイト（※２）が入っていますから、全体の速度が落ちたように感じられるのかもしれませんね」

一部のマニアには“ヌルくなった”と言われ、また理解のないレビュワーからは、ゲーム性を否定する意見も飛んだのだが……。

「『ＫＦ』を特徴づけている要素は、“恐怖感”だと思うんですよ。現状の『ＫＦ』はゲームというジャンルの枠の中でやっていますから、恐怖は死で表現するもの、という認識になる。“自キャラの死がときとして起こりうる”くらいの難易度は必要なんです。ただ、全く何もできなくなるような難易度にはしたくないですし、現状の難易度が高すぎるという意見が多ければ検討はしていくつもりです。

“歩き回るのが嫌”ですか……それは単純に『ＫＦ』の世界が、その人にとって楽しんで歩き回れる場所でなかったからだ、ということだと思います。その要因が表現力が足りないからなのか、『ＫＦ』の雰囲気に違和感があるからなのかはわからないですけれども、考えられる要因（表現力・雰囲気が足りない等）は改善して、多くの方に楽しんでもらえるようにしていきたい。

もっとも、最初から『ＫＦ』のようなスタイルのゲームを求めていないという方には何を改善しても同じですけどね。……例えば、シューティングゲームを一切やらない（嫌いな）人にとっては、どのシューティングも同じようにつまらないでしょうから」

魔法の成長が“結晶石探し”の結果による、というシステムは今後も継続されるのだろうか？

「成長システムについては常に試行錯誤ですね。これは、『ＫＦ』シリーズのすべての作品で手法が異なっていることからもおわかりになると思うんですけれども……ゲームとして制作している以上ゲーム性を否定することはできない。でもゲーム性を強くすればするほど目指している世界から外れてしまうのも、また確か。目指しているものとゲーム性との間で、違和感のない成長システムを設計しようと、今も検討をしている最中です。

先程も言いましたけれども、『ＫＦ』は完全な架空の世界を表現することを最終目標として制作している。だからこの目標に近づいていった場合、現在『ＫＦ』について“アクションＲＰＧ”と言われるところのゲーム性は下がっていくはずです。ただしそれはゲームでなくなるということではなくて、その世界を単純に冒険することだけで楽しいというように、『ＫＦ』のゲーム性が変容していくということなんですよ。それがヴァーチャル・リアリティという言葉で語られるものになるかどうかは、そのときになってわかることだと思います」

ところで『ＫＦ』といえば、アメリカでは２週連続１位というヒットを飛ばしている。国際市場は意識しているのだろうか。

「いや、それは別に。今、進めている『ＫＦ』の方向性に賛同していただける方は国内であろうが海外であろうが必ず存在すると思っていますから」

固定ユーザーを上積みしてきたからこその自信だろうか？

「そうですね。そういった意味では、これまで応援してくださったユーザーの方々には感謝の気持ちが堪えません。完全な『ＫＦ』を目指し、よりいいものをつくり続けていきたいと思っておりますので、今後とも温かい目で見守っていただけるよう、期待しております」

※１）１秒間に画面に出せるフレーム数＝画面の描き換え回数のこと。
※２）フレームレートが設定値を超えないように、タイミングをとっていること。こうすることにより、処理の軽いところと重いところの差が少なくなる。

完全な架空世界の表現 それが実現される日まで『キングスフィールド』はつくり続けられるだろう



▲表現上、ひとつの壁であった“地上”を描き出すことに成功した『Ⅲ』。満足のいくものができるまで、シリーズの制作は続けられていくというが……。

king had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed.

LAST WORDS

WAR IS OVER

LYLE WOLYSSES FORESTER THE KNIGHT OF GOLD

RETURN TO HOME.

本書はプレイステーション対応ソフト、リアルタイム・フルポリゴン・RPG『キングスフィールドⅢ』について解説した本である。エンディングを見る、クリアするということの手助けをする以外に、ゲームの雰囲気を正しく伝え、想像力を刺激するという役目を、本書は持っている。だから、本来最短ルートの攻略には不要なストーリー設定を記したページや、インタビューまでが収録されているのである。実はこの後、すぐにもう1冊の『キングスフィールドⅢ』の本が出ることになっているが、その本の名は『STRATEGY DATA BOOK～THE WHITE ALBUM』といい、一方本書は『STRATEGY VISUAL BOOK～THE BLACK ALBUM』を名乗っている。ブラックアルバムとホワイトアルバム、なぜ2種類の本が必要とされるのか。

＊

ブラックアルバムは、あくまでも自立的なプレイヤーの手助けの域を出ない範囲での情報公開を目的としている。俺は勝手にフィールドを歩くぜ、そういったプレイヤーたちがひと息ついて「さあこれからどっちに行くかな」といったときにパラとめくる書物。闇の世界への誘い、そういった意味から、本書はブラックアルバムと名づけられた。それに対してホワイトアルバムは、闇の世界を白日の下に晒す、という意味が込められている。ひとりで闇の中を歩むのは心細いプレイヤーもいるだろう。彼らがヴァーダイトの世界を歩くための命綱、それがホワイトアルバムである。読者の方には、自らの冒険者としての力量に合わせ、お好みのほうを（あるいは2冊ともでももちろん結構）手に取っていただきたい。



『キングスフィールド』というブランドは、今でこそプレイステーション・ユーザーにそれなりの訴求力を持ち、新興勢力の一角を占めているが、第一作の発売当初はひと握りのマニアや編集者、ライターの間で話題になっていただけのゲームソフトだった。見た目だけのごまかしではなく、完全な架空の3D空間を歩くための“ゲーム”が、本作以外には提示されていなかったにも関わらず、である。本作は『DOOM』でもなければ『ダンジョンマスター』でもない。ビデオゲームの正常進化の系統樹、その先端を、少しづつ延ばそうと躍起になっている人々の手からたまたま生み出された魔術的な瞬間の、その刻印である。エリック＝ドルフィーはアルバム『ラスト・デイト』に“演奏された音楽が空中に消えてしまうと、二度と戻ってこない——”という言葉を吹き込んでいる。即興演奏の中で生み出された一瞬は、再生が不可能であるという意味だが、おそらく本作には偶然の産物をプログラムし直すという事象が多々あったであろうと思われる。偶然の中にこそ、進化の鍵は眠っているのかもしれない。

＊

遅々として進まぬ本書の作業につきあっていただいた株式会社フロム・ソフトウェアおよび株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズの皆様にこの場を借りて謝意を表したいと思います。ご協力どうもありがとうございました。



STRATEGY VISUAL BOOK

KING'S FIELD III

The Story Of Verdite

キングスフィールドIII
攻略ビジュアルブック －マップ攻略編－

1996年8月20日発行

発行人／鶴味政一
編集人／岡村尚正
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ
住所／〒102東京都千代田区五番町6－2
電話 03-3234-6860（編集）
03-3234-5811（販売）
03-3234-5101（広告）
印刷所／凸版印刷株式会社
デジタルグラフィックデザイン／株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ
定価／1600円（本体1553円）

構成・文：後藤 勝／高橋祐介／石田將隆（HEADROOM）
アートディレクション&デザイン：鎌田 誠（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
デザイン：安田英人／鈴木雅人（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
画像制作：鎌田 誠／安田英人（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）

キングスフィールドIII［ストラテジー・ヴィジュアルブック］

第6巻第25号通巻第182号1996年(平成8年)8月20日発行
発行所/株式会社ソニー・マガジンズ〒102東京都千代田区五番町6-2
電話/03(3234)5811[販売] 03(3234)5101[広告] 03(3234)6860[編集]

定価1600円(本体1553円)



印刷/凸版印刷株式会社
デジタルグラフィックデザイン/株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

9784789790239
ISBN4-7897-9023-1 C9476 P1600E
1919476016004
雑誌65842-83